EXTRA SPECIAL ACTIVISION

WIN EEN TRIP NAAR DE E3 2005!

POWER UNLIMITED

HET GROOTST[...]SMAGAZINE VA[...]ELUX

SEPTEMBER 2004 · NUMMER 09 · JAARGANG 12

SNELLE SHIT **JUICED BURNOUT 3**

FABLE WORDT WERKELIJKHEID

METROID PRIME 2 SAMEN ALS EEN BALLETJE

GOLDENEYE ROGUE AGENT TE BONT?

POWER UNLIMITED GAMEPLAY ALLES OVER HÉT GAMES EVENT VAN NEDERLAND

DOOM 3

SPECIAL REPORT: EA HOT SUMMER NIGHT
BROTHERS IN ARMS • KAMEO & CONKER

€3,30



vnu business publications



Het begint al wat te wennen, een PU maken zonder Ed. En dat moet ook wel, want het duurt natuurlijk niet lang meer voordat die ouwe knakker met pensioen gaat. Voor de immer jeugdige redactieleden is het nog lang niet zo ver, maar toch blikken ze al even vooruit.

MURIËLLE



De komende jaren hoop ik bij de PU te leren hoe je een tijdschrift maakt (of beter, hoe het niet moet). Vervolgens kom ik met GGM: het eerste Nederlandse Girls Gamer Magazine.

SKATE



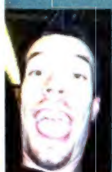
Pensioen! Daar kijk ik zeker naar uit, ik ben nu al wat aan het afbouwen. Ik hoef dan niet veel meer aan mijn levensstijl te veranderen, doe het gewoon nog wat rustiger aan.

JAN



Op mijn vijftigste ben ik rijk genoeg om te gaan rentenieren op de Bahamas. Deze maand het zoveelste paginaatje over Fable erdoor gedrukt, dus ik loop al lekker binnen.

JEROEN



Joepie, als ik zestig ben mag ik eindelijk seksfilms kijken! Wat? Mag dat al sinds ik zestien ben? Oh, nou, dan eh... Niels, mag ik vrij vanmiddag?

J.J.



Als sportman ben ik tegen die tijd natuurlijk nog lang niet uitgeblust. Misschien begin ik een sportschool voor mijn steeds verder uitzakkende collega's.

STEVEN



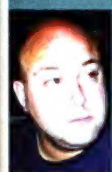
In 2040 begin ik een winkeltje met klassieke retrogames. Doom 4, Halo 6, Driv8r, Sims XXX, al die ouwe shit.

JURJEN



Over dertig jaar heb ik genoeg filosofieboeken gelezen om me als wijze guru terug te kunnen trekken op een berg. In Assen. Dat zal dus wel een mesthoop worden.

BORIS



Tegen die tijd is Gamekings wereldwijd de best bekeken tv-show, en heb ik mijn buitenhuis in Beverly Hills ongeveer net zo ingericht als de Playboy Mansion.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

"Wat zetten we dit keer op de cover jongens? Dat clowntje uit Animal Crossing? Of toch maar eens een mooie afbeelding van Donald Duck, in verband met Kingdom Hearts?" Hoongelach viel tijdelijk eindredacteur Jurjen ten deel.
"Dat soort kiddy shit verkoopt toch niet man! We doen gewoon weer iets stoers. Een man met een geweer ofzo. Of een exploderende auto."
Met tranen in zijn ogen moest Jurjen toezien hoe een even naamloze als uitdrukkingsloze marinier deze maand op de cover werd geplaatst. Terwijl vorige maand al twee naamloze Sims-figuren als blikvangers dienden. En de maand daarvoor twee naamloze gangsters.
Het leidde tot een nostalgische duik in Den Ouden Doosch, waar Jurjen een warm hartje en een lam handje kreeg van covers met mannen van naam, zoals Bart Simpson, Mickey Mouse, Earthworm Jim en natuurlijk zijn grote idool Super Mario. Woepie, dat waren nog eens tijden!



WIE WEL WAAGT

Ooit, toen ik nog een klein Nielsje was, vertrok ik met mijn broers, vader en moeder naar Italië voor een vakantie aan het Lago Maggiore. Op papier had dit prachtige stekkie werkelijk alles te bieden; zwembad, tennisbaan, watervallen en een prachtig meer. Na enkele dagen ontdekten mijn broers en ik echter een arcade kast achter het hotel en wisselden we de zon moeiteloos voor de schaduw in. Lires bedoeld voor ijsjes en frisdrank werden bij de bar omgewisseld voor muntjes en gingen rechtstreeks de gleuf in, mijn eerste (maar zeker niet laatste) verslaving was een feit. Op dat moment besefte ik nog niet wat games in de (en mijn) toekomst zouden gaan betekenen, en ik betwijfel of de ontwikkelaars en publishers het in die tijd wel wisten. Een van de publishers die destijds de gok waagde en behoorlijk van zich liet spreken was Activision. En gelukkig wint degene die waagt ook echt, want inmiddels behoort Activision tot de groten in de wereld van videogames. Ter ere van hun jubileum deze maand een extra Activision special met een ik mag wel zeggen hele uitzonderlijke prijsvraag! CU in 2005?



NIELS

IEMAND MOET HET DOEN

Skate vloog naar de EA Hot Summer Night. Daar waren volgens hem zoveel games, dat hij nauwelijks aan spelen was toegekomen. Of zoiets. Bijgaande foto bevestigt ons idee dat hij er voornamelijk de bloemetjes heeft buitengezet. Nadat hij ze water had gegeven. De gele smaken volgens hem naar wilde limoenen.
Bij deze ons verzoek aan EA om het evenement volgend jaar weer gewoon Camp EA te noemen. Misschien dat een dergelijke titel het plichtsgevoel van onze gemakkelijk beïnvloedbare redactieleden wat meer weet aan te spreken.



EEN EITJE VAN EEN EINDBAAS

Naar mijn mening maakte Ed zich altijd veel te druk over het aanleveren van materiaal. Het maakt toch niet zoveel uit als er eens een tekstje wat later binnenkomt? We zijn toch allemaal volwassen mensen? Het komt uiteindelijk toch altijd wel weer goed?
Nu ik zelf een paar weekjes gevangen zat tussen teksteisende vormgevers en smoesjesverzinnende freelancers, kan ik me de opwinding van de ouwe eindbaas een stuk beter voorstellen. Ik moest zelfs een beroep doen op eeuwenoude Zen-technieken om niet gillend gek te worden.
'Je hebt toch echt tegen me gezegd dat de uiterste deadline pas volgende week was. Mijn computer is stuk, maar waarschijnlijk komt er over drie dagen iemand langs om ernaar te kijken. Ik heb al wel wat aantekeningen gemaakt, zal ik je die anders alvast even sturen?'
Mijn begrip en respect voor eindbaas Ed zijn met een factor tien gestegen. En het idee dat nu eindelijk, eindelijk, eindelijk alle teksten binnen zijn, en dit de laatste woorden zijn die ik aan deze nachtmerrie van een PU hoef te wijden, vervult me met grote vreugde. Succes met het volgende nummer Ed, ik ga voor onbepaalde tijd op vakantie. Die stukjes stuur ik later wel, heus waar.





























POWER UNLIMITED GAMEPLAY

POWERED BY LOGITECH

54

Misschien twijfel je nog. Al die games, al die shows... Misschien is er 11 en 12 september ook nog wel wat leuks op tv. We willen je toch nog even met klem aanraden pagina 54-55 te lezen. Hopelijk besef je daarna dat je hier gewoon bij MOET zijn. Het zou zonde zijn als je al dat moois zou missen wat we voor jullie in petto hebben.

41 BURNOUT 3

Aan (semi-) realistische racegames, waarin je jezelf helemaal suf kunt tunen, zal het je de komende tijd niet ontbreken. Maar op het gebied van hoge snelheids arcaderacers is het minder druk. Daarom is het helemaal niet vervelend dat Burnout 3 om de hoek komt scheuren. Steven was goed te spreken over dit redeloze ragfestijn.



72 SPECIAL REPORT KAMEO EN CONKER

Na een vrachtlading Ghoulies hebben we weinig meer uit de studio´s van Rare zien verschijnen. Jan ging ter plekke eens kijken wat er aan de hand was, en kwam weer terug met een goede indruk van Kameo en Conker.



66 BROTHERS IN ARMS

We kregen de vraag om naar Parijs te komen, om met eigen ogen te zien wat Ubisoft allemaal van plan is met Brothers in Arms. Nog voordat de postbode de kans kreeg de tickets bij de redactie af te leveren, had Boris ze al onderschept en was hij onderweg naar de Franse lichtstad.



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ BRIEF VAN DE MAAND ★



NEED FOR SLEEP

Yo PU, jullie blad is super en ben nu ongeveer twee jaar lid. Het heeft me nog niet een keer teleurgesteld qua inhoud, maar goed, ter zake.
Wij wilden een leuk bed voor mijn broertje maken, met wat vlammen erop en een paar leuke velgen ertegenaan. Nou was ik al een tijdje bezig NFSU te spelen, en kwam dus op het idee om een paar vinyls uit de genoemde game te halen en die er op te verven! We hebben er een paar gevonden en die over elkaar heen gelayerd, en die nageschilderd. En de oplettende lezer had het waarschijnlijk al door, maar die velgen komen ook regelrecht uit Need For Speed Underground! Ik schat dat dit zo`n beetje het eerste bed in Nederland is dat opgeleukt is vanuit een racegame. Nou, veel succes met jullie blaadje, want ik wil nog wel effe een tijdje lid blijven.

Erwin Schoo | Internet

Nou zeg, zo'n bed willen wij ook wel! Kost vast geen enkele moeite om daar een stel leuke meiden in te krijgen!

ASSEN

Eindelijk was het zomervakantie en gingen we een week naar Drenthe. Naar het o zo schone Drenthe. Na Zelda: A Link To The Past / Four Swords te hebben uitgespeeld, in mijn luie vakantiestoel, ben ik maar gaan zeuren: "Wanneer gaan we nou naar Assen?" Na eindeloos lang zeuren heb ik mijn moeder zo ver gekregen dat we de laatste dag naar Assen gingen. Het was de mooiste dag in mijn leven toen ik eindelijk na drie kwartier het bordje "Welkom in Assen" zag staan.
Nadat ik mijn moeder in de V&D had gedumpt, een hooivork had aangeschaft en mijn tuinbroek had aangetrokken, ben ik maar op zoek gegaan naar De Dorstige Ezel. Na heel Assen te hebben afgezocht en 23 mensen te hebben gevraagd "Meneer/Mevrouw, waar is de dorstige ezel?" heb ik het toch nog kunnen vinden. En het was het zoeken dubbel en dwars waard.
Na me in De Dorstige Ezel helemaal krom gezopen te hebben, en aan de zondagse spelen (50cc varkensrace, hooivorkwerpen, mestbuikschuiven en slotentrek) te hebben meegedaan, ben ik maar weer op zoek gegaan naar mijn moeder. Ik vond haar in de V&D bij het pannen en keukengereedschap. De vakantie was weer ten einde, maar ik verheug me nu alweer op de volgende.

Niels | Internet

Wat grappig dat het je zoveel moeite kostte de weg naar De Dorstige Ezel te vinden. Daar heeft Jurjen geen enkel probleem mee. De weg terug naar huis daarentegen....

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. e 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



GAMEVROUW

Doe dat klotending nou eens uit! Dat is iets wat wij gamers regelmatig te horen krijgen. De jongere gamers zullen het meestal horen van hun moeders, en de oudere gamers van hun vriendinnen. Ik heb deze kwelling ook jaren moeten doorstaan. Maar het fucking onmogelijke is gebeurd. Ik heb een vriendin die van videogames houdt!
Je leest en hoort regelmatig dat het percentage vrouwelijke gamers stijgt. Een goede ontwikkeling zou je denken. Maar er is een keerzijde aan deze trend (hiermee haal ik me veel boze meiden op de hals maar dat moet dan maar.). Want 99% van deze doelgroep is lelijker en behaarder dan de gemiddelde huis, tuin en keuken-cavia. De overige bloedmooie 1% is niet te vinden of woont blijkbaar in game Utopia Japan. Gelukkig zijn mijn gebeden gehoord en heb ik een vriendin die bij de hierboven genoemde 1% hoort.
In het begin had ik erg veel moeite om dit te bevatten en moest ik het allemaal even laten inzinken. Daar zat ik op de bank, te gamen. Ik kon uren en uren doorspelen zonder dat er iemand begon te zaniken. Ik test haar gamekennis regelmatig, maar ze weet wonderbaarlijk veel. De betoverende velden van Hyrule, het lijden van Spira, de behendigheid van Ocelot, de moeilijkheidsgraad van Battle Toads en de team specials van Project Justice. Ze kan er uren over praten.
Ik geef niet vaak wijze raad, maar ik ga het toch proberen. Go through hell om een meisje/vrouw te vinden die bij die 1% hoort! Het is het meer dan waard. Je hebt geen gezeur meer aan je hoofd over het gamen (de rest van het gezeur blijft trouwens hetzelfde). Je kunt je hart luchten over nieuwe beelden van Link, Master Chief en Snake. Je wordt niet op zolder afgescheept maar je kunt je consoles (in volle glorie) in de huiskamer neerzetten. En op deze manier kan ik nog wel even doorgaan.
Het is dus kiezen of delen, zoek de wereld af of wordt verkast naar een stoffig zoldertje waar je zult wegkwijnen tot een kreupel, oud en getekend mannetje.
Nu zit ik nog maar met 1 probleem: ze is ook verliefd op Kilik!

Timo Roeke | Almelo

Maar nou weten we nog steeds niet of ze wel grote tieten heeft.

ONDIEPE POKÉMON

Als hardcore Nintendo lover moet me echter toch een klein stukje kritiek van het hart. In zijn review van Pokémon Colosseum, en overigens ook in al zijn andere Pokémon (p)reviews, schrijft Jurjen dat er sprake is van quote "meters strategische diepgang waarbij winst of verlies volledig afhankelijk is van de Pokémon kennis en het tactisch inzicht van de speler" unquote. Wat een ontzettende stierenpoep is dat zeg.
Begrijp me niet verkeerd, ik vind Pokémon helemaal fantastisch en kijk altijd uit naar een nieuwe game voor de GBA, maar elke Pokémon-gamer weet dat dit spelletje heel simpel uit te spelen is. Het enige wat je moet doen is zorgen dat je een Abra vangt. Toegegeven, dat is wel eens lastig, en die laat evolueren tot Kadabra. Evolutie naar Alakazam is te lastig want dan moet je gaan lopen uitwisselen met een andere GBA, dus laat dat maar achterwege. Gewoon je Kadabra tot een leveltje of 50 trainen en de enige Pokémon die dan niet in één keer bezwijken onder Kadabra's Psybeam en Psycho zijn die van het type Dark en daarvoor heb je dus slechts één andere Pokémon voor nodig die je tot een soortgelijk level opvoedt, mag je zelf kiezen, voor mijn part een leuke Aggron of als het echt moet een Pikachu. Meters strategische diepgang, hahaha, laat me niet lachen. Zijn jullie nou zo slecht of ben ik zo goed?

Roy | Internet

Vage brief man. Die Pokémon-shit gaat nog dieper dan Jurjen al dacht.





JOINT FLOPS



Iedere maand blader ik mijn PU-tje fijntjes door en dat bevalt me uitstekend. Maar nu viel me iets op... ik noem het 'de-verslapping-van-game-eisen'. Het gaat om de game Joint Operations, die gereviewed werd door Boris. JO is een hele puike game als je het mij vraagt, en ik heb er al heel wat game-uurtjes ingestoken. Wat me dan dwars zit? Dat cijfer, een 95. Want ondanks dat het echt een superspel is, vind ik dat cijfer echt veel te hoog.

Waarom? Leg het spel eens naast bijvoorbeeld Far Cry, dat een 94 kreeg. Far Cry heeft een super singleplayer en daarnaast een zeker geen onaardige multiplayer. JO heeft eigenlijk alleen maar een goeie MP, want de SP bestaat alleen uit trainingen. En nu vraag ik je, Boris, hoe kan een spel dat niet eens een echt SP-gedeelte heeft, zo hoog scoren? En helemaal als je het naast Far Cry legt, dat grafisch ook nog eens een tikkeltje beter is, is dat moeilijk te verklaren. Ik denk dat dit een goed moment is om de cijfers wat naar beneden bij te stellen. Want waar is de tijd gebleven dat een game een super SP gedeelte moest hebben en daarnaast een goede MP om de 'gold-status' te verwerven? Die status wordt op deze manier steeds minder waard. Begrijp me niet verkeerd, JO is een goede game, maar een score van 88 komt meer in de buurt. Voor de 'gold-status' moet er toch meer uit de kast getrokken worden?! Dit is natuurlijk mijn bescheiden mening, doe ermee wat je wilt. O ja, en nog bedankt voor de E3-bijlage, echt top! Jullie houden van ons!

-One Nice FragrancE- | Internet

Boris: Joint Operations is de beste online first-person military shooter ooit gemaakt. Er is geen twijfel. Natuurlijk heeft de game geen fatsoenlijke singleplayer mode want daar is het een online multiplayer game voor.

De beleving van Joint Operations is veel intenser dan die van Far Cry, een lineaire shooter die mijns inziens weer een veel te hoog cijfer heeft gekregen.

KIDDY BRIEF

Normaal support ik echt alleen alles wat met PlayStation te maken heeft. Maar nu niet. Dit gaat over de GamCube. Er zijn nog steeds heel veel mensen die zeggen 'de GameCube is kiddy' of iets dergelijks. Of als je er eentje koopt. Dan durven ze het in hun hoofd te halen om te zeggen 'leuk cadeautje voor je neefje'. Ja, je neefje vindt zoiets meestal wel leuk, maar als je dat iemand zo hoort zeggen dan weet je dat hij de GameCube kiddy vindt. En is de GameCube dan kiddy? Dat vraag je dan en je krijgt als antwoord: eeeeeuuuuuhhhhh nou uh. Precies. Hij weet het niet precies. Later zegt diegene dan: 'Omdat de games die ervoor uitkomen toch allemaal kinderachtig zijn'.

Dan vraag je weer: 'En noem dan eens wat games!' En hij/zij noemt dan doodleuk op; Mario, Pikmin, Pokémon, Zelda, etc, etc. En dan denk je: 'Wat zit die nou weer te lullen?'. Waarom zijn die kiddy? Ze zijn misschien wel kleurrijk maar dat betekent niet dat het alleen voor kinderen is. Kom op zeg. Dat is hele grote onzin. En waarom zou de GameCube nou kiddy moeten zijn? En dan denken ze: 'Er zijn toch geen gewelddadige games voor de GameCube.' Nou dat hebben ze dan mooi mis. Wat dacht je van Resident Evil 2, 3 en 4. Alsof dat niet gewelddadig is. En het is ook nog eens horror. Als je dat nog kiddy kunt noemen dan weet ik het ook niet meer.

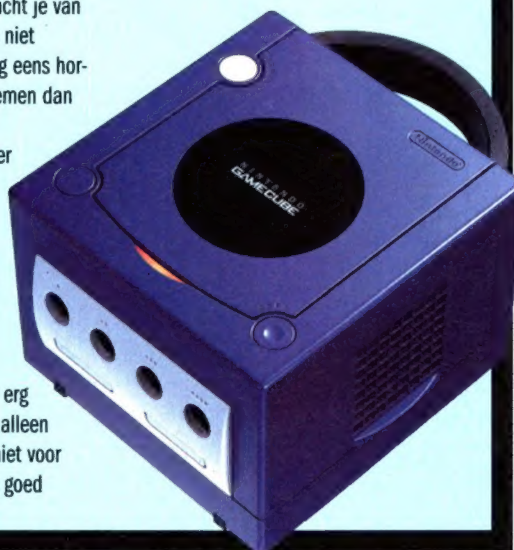
Maar nu nog iets. En dit gaat over de game publishers. De laatste tijd wordt de GameCube heel vaak buitengesloten.

Bijvoorbeeld: GTA 3, Vice City en San Andreas; PlayStation 2, PC, Xbox maar geen GameCube.

Driv3r; PlayStation 2, PC, Xbox, geen GameCube. Het was ook al erg dat Metal Gear Solid Substance alleen voor PS2, PC en Xbox kwam en niet voor GameCube. Maar dat is gelukkig goed gemaakt dankzij MGS: The Twin Snakes. Gelukkig is Ubisoft een heel ander verhaal. Zij hebben wel lef en brengen zonder moeite bijna elke game die ze maken op PS2, PC, Xbox en GameCube uit. Voorbeelden zijn Splinter Cell 1 & 2, POP: Sands of Time, Rayman 3, Rainbow Six 3, etc, etc. EA games heeft af en toe lef. MoH Rising Sun brengen ze wel naar de GameCube, maar voor Burnout 3 en 4 is dat dus een ander verhaal. Die komen alleen voor PlayStation 2 en Xbox uit. Maar nu haakt Vivendi Universal ook ineens af. Namelijk met Crash Bandicoot: Twinsanity. Hebben ze eindelijk besloten van die grote open omgevingen te maken zoals in Jak & Daxter en Ratchet & Clank. Komt ie ineens alleen voor PlayStation 2 en Xbox. Dit is toch grote onzin. En ook eigenlijk discriminatie. De GameCube is niet kiddy! Dus ik zeg het nog één keer: DE GAMECUBE IS NIET KIDDY! en moet dus net zoveel respect krijgen als PS2, Xbox en PC.

Chris | Internet

Oké, oké, de GameCube is niet kiddy. Ga nou maar weer buiten spelen. En die lolly uit je mond als je gaat rennen hè.



★ KORTE VRAAGJES ★

Ik had een paar kleine vraagjes.
1. Komt er nog een nieuwe James Bond (voor op de PS2) na Everthing or Nothing?
2. Hoe duur zal de Nintendo DS ongeveer worden?
3. Wat gaat er in de Nintendo DS (spel: diskette, CD, kaart)?

Roeland | Internet

1 Dat is even afwachten, maar we verwachten natuurlijk van wel.
2 Wij verwachten zo'n 300 Euro bij release, na een half jaartje wachten zo'n 250 euro.
3 GBA-achtige spelcassettes, maar dan kleiner.

Ik heb een aantal vraagjes aan jullie
1.Komt er nog een tweede Transformers?
2.Komt er nog een derde Socom?
3.Komt de Qwifs-strip nog terug in de PU?

Yannick severyns | Internet

1 Volgens de mannen van Melbourne House moet die er zeker komen.
2 Het is de succesvolste online spellenreeks voor de PS2, dus we denken van wel.
3 Nope, we hebben Framedrop en daar zijn we heel erg trots op. Hee, dat rijmt. Bijna.

Waarom komen er geen Game Boy Color games meer uit?

Steven Hendriks | Internet

Hallo, aarde aan Steven. Er is inmiddels een Game Boy Advance op de markt, weet je wel.

Yo dudes,
Ik heb even twee korte vraagjes.
Wanneer komt de PAL-versie van Final Fantasy XI op de PlayStation 2 (niet dat ik daar geld voor heb, hoor) en wanneer komt er weer Hentai in jullie blad, want dat maakt de boel weer heel wat interessanter.

Pieter Simons | Internet

Final Fantasy XI ligt inderdaad binnenkort in de winkels. En ik denk niet dat we nog een keer Hentai gaan plaatsen. Jeroen was wekenlang overstuur.

STUDERENDE STUDENT

Ik studeer. En als student heb je een zwaar leven. Naast de jacht op studiepunten om de ouders te plezieren en de vele versnaperingen die bekostigd moeten worden, staat er ook nog een PS2 onder het stof. Wegens beperkte financiële middelen bedraagt het aantal speelbare spellen niet meer dan twee. De studiefinanciering is tegenwoordig nog maar een zakcentje.

Om de tijd thuis te doden heb ik als enige beschikbare middelen Metal Gear Solid 2 en NBA Street, spellen die ik zo langzamerhand met een controller in mijn neus nog wel uit kan spelen. Dus toen ik een klein gaatje zag in de maandelijkse begroting, heb ik mij bij de plaatselijke gameskruidenier eens verdiept in het zeer riante spelaanbod. Al gauw verschoof mijn blik naar de "budgetspellen", en daar vielen mijn ogen op twee spellen. Het sluiperige Splinter Cell en het sfeerademende Castlevania. Aangezien ik in jullie blad had gelezen dat Castlevania een aardige Replay-waardering scoorde, heb ik maar besloten mijn zuur verdiende centjes uit te geven aan Castlevania. Dus als ik dit spel binnen twee dagen kan uitspelen met een controller in mijn neus, dan kom ik naar de redactie om stennis te schoppen.

Frank | Internet

Als jij naar de redactie komt om stennis te schoppen, moet je niet raar opkijken als je naar huis gaat met die controller heel diep in je lichaam gestoken. En dan hebben we het niet over je neus. Eens kijken of je Castlevania dan nog steeds in twee dagen uitspeelt.

POWER UNLIMITED GOLD

DOOM 3





Ik hoop toch echt dat dit zijn achterkant is.



"Mijn vrouw wilde graag scheiden, dus daar heb ik haar een handje bij geholpen."

DOOM 3 IS FUCKING SCARY!

Doom 3. De legende laat opnieuw haar angstaanjagende gezicht zien. We hebben er lang op moeten wachten, maar het vervolg op een van de grondleggers van het shootergenre bleek het wachten waard. Let's go to hell!

Voordat we in euforisch geratel losbarsten, willen we iets duidelijk maken. Wij beoordelen games op wat ze pretenderen te zijn. En id Software is op dit gebied altijd heel duidelijk geweest: Doom 3 is een rechttoe rechtaan fragfest en geen shooter met een complexe verhaallijn. Het spel kent wel een verhaal en er is zelfs veel verborgen symboliek, maar zie het niet als een Half-Life 2 of S.T.A.L.K.E.R.
Daarbij heeft id altijd gezegd dat ze geen complexe A.I. wilden maken, id-kopstuk John Carmack gelooft daar niet in. Dat wil niet zeggen dat Doom 3 easy is. Je zult merken dat er meer manieren zijn om het een gamer lastig te maken dan de vijanden een geavanceerde A.I. mee te geven. id Software had met Doom 3 maar één doel voor ogen: een meeslepende, zieke & fucking scary knaller produceren die je slapeloze nachten bezorgt. En dat is gelukt. 'Mama, mag het licht nog even aan op de gang?'

HEL OP MARS!

Jij bent een ruimtemarinier op Mars. Vanaf het moment dat je in het onderzoekscentrum bent geland, gedragen sommige personeelsleden zich opvallend vreemd. Je krijgt een opdracht, gaat op pad, maar al snel verandert het ruimtestation letterlijk in een hel op aarde. Eh, op Mars natuurlijk, in dit geval.
De chaos is compleet, bewakers veranderen in zombies, en via onheilspellende pentagrammen dringen de meest wanstaltige demonen onze dimensie binnen. Wat er precies allemaal aan de hand is weet je niet, al loopt er voortdurend een belangrijke pief met een bodyguard rond én is daar die geflipte hoofdonderzoeker die niet van wijken weet.
In de loop van het spel kom je erachter dat er veel meer gaande is dan het gebruikelijke 'experimenten-die-fout-zijn-gegaan'-verhaaltje. En je kunt vast wel een beetje raden wat. Hoe dan ook, vanaf het moment dat 'de poep de ventilator raakt' neem je het in je eentje op tegen een overmacht aan de engste en fanatiekste monsters die je ooit in je vizier hebt gehad. Gelukkig heb je een keur aan wapens ter beschikking, van shotguns tot laserguns en van rocketlaunchers tot een kettingzaag. Ningggggggggg!



"Kun je je hier opgeven voor de extreme makeover?"



Volgens mij moet de smaakpolitie hier ook maar eens op bezoek.

WIST JE DAT...

- De hoofdpersoon in de game geen naam heeft.
- Hij een enkele zin zegt in de hele game. En dat is iets in de trant van 'yeah right'.
- Men in eerste instantie helemaal geen multiplayer wilde gaan maken.
- De pr-medewerker van id Software die ons begeleidde ontslagen zou worden als ie ook maar een van de kopieën van de game zou kwijtraken.
- Dat hij het grapje 'hé, er zit hier geen schijfje in', niet leuk vond.
- Quake 4 is uitbesteed en dus niet door id Software wordt gedaan.
- Return To Castle Wolfenstein 2 ook in de maak is, maar eveneens wordt gedaan door een andere ontwikkelaar.
- id Software werkt aan een hele nieuwe franchise.
- Sommige koppen van de wetenschappers en soldaten in Doom 3 wel erg veel op die van leden van het ontwikkelteam lijken.
- Echte id-fans het boek Masters Of Doom eens moeten lezen.



"En als je dan de hoek om komt, trek ik mijn gekste gezicht om hem te laten schrikken."

Nee Boris, de bar is de andere kant op...

TECHNISCH PERFECT

De graphics zijn zonder meer de beste die we tot nu hebben gezien op PC. Far Cry mocht een half jaar met die eretitel rondwandelen maar de Doom 3-engine gaat er dubbel & dwars overheen. We zeggen er meteen bij dat Doom 3 nagenoeg alleen gebruik maakt van binnenlocaties. Pas tegen het einde krijg je wat meer open, wijdere speelvelden. Is dat erg? Nee, want het draagt bij aan het claustrofobische, panische gevoel dat zich tijdens het spel voortdurend van je meester maakt.

De lichteffecten zijn ook niet misselijk en kunnen een flink potje armworstelen met Splinter Cell. Het spel met schaduw en licht is zonder meer subliem. Daarbij worden de omgevingen haarscherp en bijna fotorealistisch in beeld gebracht. En bovendien gebeurt er van alles. Mechanische pompinstallaties, hijskranen, liften, ontplofte stoompijpen, vuurhaarden, flikkerende Tl-buizen en ga zo maar door. Een dikke pluim voor de artiesten die de monsters tot leven hebben getoverd. De manier waarop demonische wezens tegen de muur op klimmen of ineens op je af springen is akelig vloeiend. Er zit echt agressie in de beesten, het zijn niet de zoveelste domme aliens. En die eindbazen, wow, de een oogt nog mooier (of beter gezegd smeriger) dan de ander. Zeer fraai is ook het gegeven dat de beelden vloeiend als een bergbeekje voorbij je kijkers stromen. Geen glitches, flikkerende texturen, geen vijanden die door muren of banken heen vallen...niks van dat alles. Technisch is deze game perfect!

HART IN JE KEEL

Eindelijk weer eens game waar het geluid de actie volop ondersteunt en zorgt voor een snijdende atmosfeer. Muziek en digitale 3D-geluidseffecten zijn nagenoeg perfect. Je luistert gelukkig niet alleen maar naar Painkiller-achtige hardrock, maar ook naar een fijne mix van industrial, metal en techno. Toch zijn het vooral het krijsen, brullen, snuiven, kreunen, kraken en grommen van je tegenstanders die je nekhaartjes in de lucht krijgen. Het leuke is dat het spel slim gebruik maakt van het 'ik-hoor-je-wel-maar-ik-zie-je-niet'-principe. Soms hoor je pal achter je iets of iemand zwaar ademen, draai je je om, en... zie je niets! Op dit soort momenten voel je je hart in je keel kloppen.

GRIEZELIG ENG

Van tevoren wisten we dat Doom 3 zwaar op schrikeffecten zou leunen. De verhaallijn is leuk, maar niet allesbepalend en de actie nu niet echt vernieuwend. Nee, als de sfeer in Doom 3 geen impact zou maken, dan hadden John Carmack en zijn makkers een kansloos gedrocht gebakken. Nu, eng in de zin van dat de boel er griezelig uitziet is het allemaal niet. De zombies en monsters, alsmede de aankleding van de levels, zijn eerder indrukwekkend en

CONCLUSIE JAN

Vooraf was ik sceptisch. Dat Doom 3 een fijn knalfestijn zou worden, stond wel vast. Maar de game leek me wat simpel qua verhaal en spelmogelijkheden. Als je Doom 3 echter een paar uur aan het spelen bent, valt het spreekwoordelijke kwartje. In het begin is het gewoon fun, maar op een gegeven moment wordt het zó angstaanjagend, de confrontaties met de monsters zó meeslepend en de sfeer zo ijzingwekkend dat je door wilt blijven spelen. En tegelijkertijd juist even moet stoppen om op adem te komen.

Hoe vaak ik niet letterlijk vanachter mijn monitor naar links of naar rechts dook wanneer een gedrocht me ineens besprong of trachtte te bestoken met hellevuur. Deze game doet daadwerkelijk wat met je, je schrikt je keer op keer de tering. Daarnaast is het ook grafisch de mooiste game tot op heden. Kortom; een volledig gelikte koortsachtige angsttrip waar ik nog steeds van ondersteboven ben. Wauw!

DE DOOM LEGACY

Het effect dat Doom teweeg bracht in 1993 was voor die tijd ongekend. Wolfenstein 3D was spannend, maar Doom was waanzinnig verslavend en zenuwslopend tegelijk. Het spel creëerde niet alleen een genre maar ook een complete subcultuur. Niet voor niets ontstond de term Doom-kloon voor de shooters die volgden in de jaren erna.

De stap en de impact van Wolfenstein naar Doom was bovendien enorm. Maar zelfs in id Software vroegste games - zoals Commander Keen - zien we al sporen en invloeden die we nu nog steeds terugzien in id's games. Buitenaards of demonisch kwaad vanuit de Hel, gemixt met occulte, satanische en altijd weer die Germaanse invloeden. Het is dan ook superleuk voor de veteranen om de monsters en wapens van meer dan 10 jaar geleden nu opnieuw terug te zien, in volledige 3D glorie.

Doom 3 is dus niet echt een nieuw spel. Tenminste niet in de zin van een compleet nieuw uitgangspunt. Want id Software maakt eigenlijk al jarenlang hetzelfde spel, en probeert dat steeds weer te perfectioneren. Een wetmatigheid die geldt bij de games van id Software is dat de gamer voortdurend in doodsangst moet zijn. Hij/zij moet constant in angst leven voor datgene wat er staat te gebeuren. Dat lijkt zo simpel maar dat is het niet. Een paar monsters en donkere gangen maken nog geen enge game. Maar Doom 3 is dat wel. Sterker, Doom 3 is fucking scary op een niveau dat alleen de meesters van id Software kunnen bereiken.

"DOOM 3 IS GEEN SHOC

door te noemen. En dus heeft Carmack gefaald? Nee, want we waren blij dat we met zijn tweeën de game konden spelen. Om en om werkten we een level af, zodat ieder daarna steeds even de tijd had de hartslag naar een aanvaardbaar tempo terug te brengen en het zweet uit de handpalmen te vegen.

id Software is erin geslaagd om een leveldesign af te leveren dat je keer op keer doet schrikken. Niet omdat de monsters in kwestie perse eng zijn, maar omdat je ze niet ziet aankomen. Of omdat je er wel een hoort aankomen, maar niet kan zien waar hij loopt. Regelmatig zat het hart weer achter in de keel als we in een donkere ruimte wel spinnenpootjes hoorden roffelen, maar niet zagen waar die krengen zich ophielden waarna er opeens een rottend karkas uit een kast donderde. Ook gebeurde het dat je bijna een bad ass vijand te pakken had, maar dan opeens het licht uitging. Zodat je hem niet meer zag, maar hem wel hoorde hijgen. En dat geluid... dat geluid, daar liggen we 's nachts nog wakker van.

BEPROEVING

John Carmack gelooft bij Doom 3 niet in A.I.. Hij vindt het onzin dat de computergestuurde vijanden over een zelflerend vermogen zouden moeten beschikken. Door te zorgen dat de vijanden op de juiste plekken staan,

"Liefje? Fido doet een beetje raar tegen me..."



ID SOFTWARE • ACTIVISION • CD CONTACT DATA • TEL.076-5484848 • WWW.DOOM3.COM

GRAPHICS 10 REPLAY 8 GAMEPLAY 9

93 SCORE

"Ah kijk eens aan, een vers stuk mannenvlees om te verslinden..."

"Oh mijn god... Eh, nu ik nog eens goed heb gekeken, eet ik vanavond toch maar liever vegetarisch."

"Hopelijk komt er geen Doom 4, want ik wil ook wel eens wat relaxter op vakantie."

EEN RECHTTOE RECHTAAN FRAGFEST EN TER MET EEN COMPLEXE VERHAALLIJN."

door de healthmeters en de munitie op de juiste plekken te leggen en door bijvoorbeeld het herladen van de wapens handmatig te laten plaatsvinden, creëert hij gameplay die desondanks het uiterste van je concentratie vergt.

Carmack laat zien dat het bouwen van shooter levels wat anders is dan het her en der plaatsen van vijanden, wapens en ammo. De balans is bijkans perfect. Alleen in de eerste twee levels kun je redelijk nonchalant met je ammo en health omgaan, daarna zul je echt de kogels moeten sparen en goed moeten checken welk wapen je voor welke vijand wilt gebruiken.

Het is niet zo dat de vijanden erg slim zijn of moeilijk zijn om te leggen, het is meer dat de afstand tussen een aantal vijanden en eventuele aanvulling van ammo en health dermate groot is, dat de marge tussen overleven en out of ammo heel klein is.

En als je ons niet gelooft, speel het spel dan eens in de moeilijkste mode. Daar wacht je een beproeving van extreem pittige gameplay. Je verliest niet alleen meer health als je getroffen wordt, de meter loopt ook per tien seconden vijf tikken achteruit. Dan moet je echt goed zijn, om dat te overleven.

MULTIPLAYER

Doom 3 is voorzien van multiplayer mogelijkheden, maar die zijn beperkt tot shootouts met vier man. De game ondersteunt alleen breedband, maar dat lijkt ons eigenlijk niet meer dan logisch. Multiplayer is volgens id niet meer dan een leuk extraatje, maar daar doen ze de gameplay toch net wat te weinig eer mee aan.

De nog steeds donkere, maar toch ook meer divers gekleurde maps (in vergelijking met de singleplayer) zien er super uit, en geven dankzij donkere plekken ook plaats om te schuilen en een tegenstander aangenaam te verrassen.

Leuke extra's zoals je tegenstander opsluiten in een decompressietank, door vanuit een controlekamer een hendel om te zetten, het licht uit te schakelen, bedienbare bruggen en oplichtende energy cores, zorgen voor de nodige valstrikken tijdens de snelle gameplay.

MIN-PUNTJES

Is er dan helemaal niets aan te merken op Doom 3? Tuurlijk wel, er valt altijd wel wat te zeiken: De laadtijden: oké, per keer worden complete levels geladen, en die zitten propvol details, maar soms zit je wel een minuut te wachten tot je weer mag knallen.

Na een paar uur spelen weet je wel een beetje wat Carmack steeds wil brengen. Vind je veel ammo dan weet je dat je in de buurt van een big shootout bent, en kom je in een ruimte met een paar deuren, dan weet je dat je in de rug aangevallen gaat worden.

Als je echt, echt wilt zeiken, kun je zeggen dat de gameplay wat repetitief is. In een paar van de 'mindere' levels, hadden we af en toe wel iets van 'weer een vijand'. Maar de bezienswaardigheden in die levels verzachten deze pijn aanmerkelijk.

De game loopt wat minder op ATI kaarten.

Naar het einde toe is het echt meters pakken, saven, meters pakken, saven, deurtje door, saven. Iets meer munitie was soms geen overbodige luxe geweest.

Tegelijkertijd maakt dat van Doom 3 een super uitdagend spel waar je no way doorheen sprint (al zullen er altijd forumbezoekers zijn die beweren dat ze deze game met één hand, krabbend aan hun kruis, in een avond hebben uitgespeeld).

Het is maar goed dat je niet kunt zien waar ze die andere buis hebben ingestoken.

LICHTEND VOORBEELD

Er zijn twee redenen waarom Doom 3 zo goed is geworden. Ten eerste is id Software gewoon een steengoede developer. Deze mannen leveren geen meuk af. Ten tweede weten ze publishers van zich af te houden. Hoe veel games worden niet onaf de markt op gestuurd omdat de publisher liever minder inkomsten tegemoet ziet, dan nog een jaar te moeten wachten. id Software hanteert altijd de slogan 'It's ready, when we're done'. En alhoewel de game compleet al oogde en aanvoelde (we hebben geen bug gezien, helemaal niks), wilde men nog steeds geen vaste releasedatum noemen. Want wie weet wilden ze toch nog wat verbeteren.

Dit soort beleid loont, zie straks maar bij Halo 2, Half-Life 2, de nieuwe GTA en GT 4. Allemaal games van developers die lak aan hun uitgevers hebben en pas een golddisk afleveren als een spel in kwestie helemaal af is. En het gekke is, meestal wordt het dan ook een hit met dito inkomsten. Kortom, heren uitgevers, laat de ontwikkelaars gewoon wat met rust. Uiteindelijk loont geduld.

SPOILER: HET HELL-LEVEL

Ja hoor, hij zit er weer in: het fameuze Hell-level. In Doom was dit al een hoogtepunt, nu weer. Sterker nog, wij beiden vonden dit het mooiste level dat we ooit hadden gezien. En met afstand. De omgeving is zo duivels mooi afgewerkt met poorten van vuur, geraamtes, enorme doodskoppen, lavastromen en groteske, bizarre vijanden dat we je aanraden om na het level gewoon gespeeld te hebben terug te keren en eens de toeristische aanpak te gebruiken. Je weet niet wat je ziet.

CONCLUSIE JJ



De perfecte game bestaat niet in mijn ogen. Er kan altijd wel iets beter. Maar een PC-game afleveren met zoveel sfeer, zoveel pakkende gameplay, zo'n lange houdbaarheid en zonder een enkele bug... dat zie je niet vaak meer. Checken die handel (al dan niet met het licht aan).

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: PC - OUT NOW • XBOX - Q4 2004

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



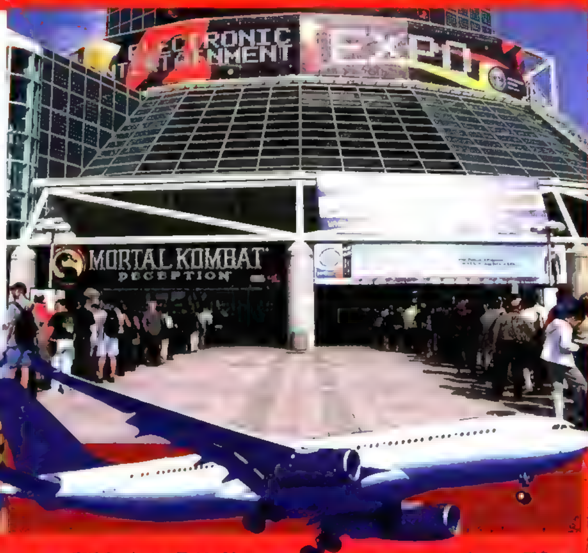
Tranen in mijn ogen, van het lachen welteverstaan. Een Japanner staat achter zijn spreekgestoelte en legt uit dat het uitermate lastig is om modderspetters op een natuurlijke wijze op de huid achter te laten. Laat staan om ze er volgens de wetten van de zwaartekracht langs omlaag te laten glijden. Waarbij ze de rondingen van het vrouwelijk lichaam op de juiste wijze volgen.
We hebben het hier natuurlijk over vrouwelijk worstelen in een badje van modder. Een PS2-game die Rumble Roses heet. Het grappige was, dat de Japanner alles wat hij zei serieus leek te bedoelen.
De dames, gekleed in tja, zo min mogelijk eigenlijk. Ze rekten en strekten voor aanvang van hun partijtje worstelen. De warming-up werd uitermate lang in beeld gebracht, voorzien van vertragingen op de momenten dat de camera de borsten in het vizier kreeg.
Wederom legde de Japanner uit dat het bijzonder lastig was om dit volgens alle wetten van de

"ZE KWAMEN ELKAAR DE HUID VOL SCHELDEN EN EVEN HOOPTE IEDEREEN IN DE ZAAL DAT ZE DAAR, TER PLEKKE, IN EEN BAK MODDER GINGEN WORSTELEN."

natuur op de juiste manier in beeld te brengen. Hij zette zijn handen in zijn zij en lachte breeduit. Ondertussen hadden de dames elkaar in een houdgreep, waarbij de ene dame het hoofd van de andere dame onder de modder duwde. Er werd gelachen. Of we het leuk vonden wat we zagen, vertaalde de tolk de vraag van de Japanner.
Enkele, waarschijnlijk Amerikaanse, journalisten joelden het uit. Met name toen de twee evenbeelden van de dames uit het spel op het toneel verschenen. Ze spraken Amerikaans, op zo'n schreeuwerige knauwerige manier zoals alleen mensen uit de States dat kunnen.
Ze kwamen elkaar de huid vol schelden en even hoopte iedereen in de zaal dat ze daar, ter plekke, in een bak modder gingen worstelen.
Misschien hoopten enkele aanwezige journalisten wel dat ze uitgekozen zouden worden om mee te werken aan dit experiment.
De Japanner stak wederom zijn twee vuisten in zijn zij en keek voldaan de zaal in.
Wat hij daar zag? Lachende gezichten waarschijnlijk, of monden die wagenwijd open hingen. Misschien zelfs enkele journalisten die in hun opwinding hun tassen op schoot namen. Ik vergat te kijken naar meneer Kojima en Igarashi. Ik had de gezichten van de twee wel eens willen zien.
Waar ik naar keek? Naar mijn buurman, die een tas op zijn schoot nam. Voor welk tijdschrift hij werkte? Iets met PlayStation 2...

WIN EEN TRIP NAAR DE E3 2005 VOOR 2 PERSONEN

De Electronic Entertainment Expo, oftewel de E3, is het grootste gamesevent ter wereld. Elk jaar in mei showen werkelijk alle ontwikkelaars en publishers in een supervette setting in Los Angeles hun nieuwste games...en jij kunt daarbij zijn! Activision geeft samen met Power Unlimited deze mega vette prijs weg, de winnaar mag samen met een vriend of vriendin dit event bijwonen. Eenmaal daar bezoek je samen met de Power Unlimited redactie de Activision stand en krijg je de kans je bevindingen in de E3 uitgave van Power Unlimited weer te geven.



De prijsvraag bestaat uit vier delen, waarvan je de eerste vraag hieronder en in het september nummer van Power Unlimited vindt. Vraag 2, 3 en 4 vind je respectievelijk in de Power Unlimited van oktober, november en december.



VRAAG 1: IN WELK JAAR IS ACTIVISION OPGERICHT?

Mail je antwoord naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
O.v.v. E3 2005
Of per post naar:
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem



Spelregels: Deze actie is op basis van vlucht en hotel, deelname is mogelijk vanaf 18 jaar (minimale leeftijd toegang E3), de prijswinnaar krijgt automatisch bericht. Voor meer info over de E3 check www.e3expo.com.
Als je meedoet word je tevens automatisch via e-mail op de hoogte gehouden van de nieuwste releases van Activision.





EA OP JACHT

EA is super succesvol maar gaat desondanks niet op hun lazy ass rusten. Ze zijn op rooftocht en hebben dikke deals gesloten met twee succesvolle studio's.
Allereerst werd de Britse development studio Criterion opgekocht. Een logische aankoop aangezien zij al Burnout 3 voor EA hadden gemaakt. Meteen greep EA de rechten op de zeer populaire RenderWare tool.
Minder voor de hand liggend was de deal die EA sloot met Crytek, de mannen achter de schitterende shooter Far Cry. Want dat was toch een kindje van Ubisoft. Maar ja, de hoogste bieder wint altijd. Dit betekent overigens wel dat Far Cry: Instincts door een nieuwe developer gemaakt zal worden.



ANIMAL CROSSING



In deze PU vind je de review van Animal Crossing, de vrolijke dierenbos-simulator die vanaf 24 september dan eindelijk ook bij ons in de winkel ligt.
Bij deze willen we je uitnodigen minstens zo creatief als Jurjen aan de slag te gaan met de ontwerp- en inrichtmogelijkheden die het spel rijk is, en zo de ultieme PU-game-kamer of andere grappige onzin te produceren. Maak er even een fotootje van en stuur die op, de leukste inzendingen drukken we af.
Hieronder als fascinerend voorbeeld een blik in de nieuwe woning die Jurjen onlangs heeft betrokken. Check die PU-logo's op de vloer. Dat Winnie the Pooh-behang is overigens ook niet mis. Ruig!

freecharts

WEEK 32

In samenwerking met FreeRecordShop

GAME BOY ADVANCE

1	2	Harry Potter: Prisoner Of Azkaban
2	1	Fire Emblem
3	9	Mario & Luigi
4	3	Magical Quest Mickey & Mini
5	6	Mario Advance 4
6	4	Donkey Kong Country 2
7	-	Mario Kart Super Circuit
8	7	Pokemon Ruby
9	-	Medabots Rokusho Type Rpg
10	10	Medabots Rokusho Type Ax

PLAYSTATION 2

1	1	Spider-Man The Movie 2
2	2	Driv3r
3	4	Final Fantasy X-2
4	8	Splinter Cell: Pandora Tomorrow
5	6	Smash Court Tennis Pro Tournament
6	7	Harry Potter: Prisoner Of Azkaban
7	5	Athens '04: Olympic Games
8	3	Onimusha 3
9	10	NFL Street
10	9	Euro 2004

GAMECUBE

1	1	Splinter Cell: Pandora Tomorrow
2	4	Pokemon Colosseum
3	9	Mario Kart: Double Dash
4	3	Harry Potter: Prisoner Of Azkaban
5	1	Spider-Man The Movie 2
6	2	Disney Party
7	6	Disney's Magical Mirror
8	5	Shrek 2
9	-	Final Fantasy Crystal Chronicles
10	-	Rayman 3: Hoodlum Havoc

XBOX

1	1	Driv3r
2	3	Ninja Gaiden
3	2	Spider-Man The Movie 2
4	5	Shadow Ops Red Mercury
5	10	Splinter Cell: Pandora Tomorrow
6	6	Full Spectrum Warrior
7	9	DTM Race Driver 2
8	4	The Sims
9	8	NBA Live 2004
10	7	Euro 2004

PC

1	1	Sim City 4
2	2	Cycling Manager 4
3	6	Syberia
4	3	Joint Operations: Typhoon
5	5	Soldiers: Heroes WWII
6	10	Half-Life
7	7	Sims Deluxe Edition
8	-	Robin Hood
9	4	Harry Potter: Prisoner Of Azkaban
10	8	Sims Unleashed

Cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor.



NINTENDO DS WORDT SEXY

Aanvankelijk werd er nog wel wat gemopperd over de lichtelijk lompe, blokzeep-achtige afwerking van de Nintendo DS, maar sinds de beelden van de nieuwe (definitieve?) versie op Internet verschenen horen we daar niemand meer over klagen.

Het is een behoorlijk snel en sexy dingetje geworden. Daarbij is er ook wat met de knoppenlayout gerommeld, en is de DS voorzien van twee luidsprekers, zodat je nu ook zonder koptelefoon kunt genieten van stereogeluid.

De positie van de POWER-knop, zo pal boven de vierpuntsdruktoets, baart ons wat zorgen, al is het waarschijnlijk dat je deze toets een tijdje ingedrukt moet houden om de console uit te schakelen. Helaas is van onze hoop op een Analoge Stick inmiddels weinig meer over.



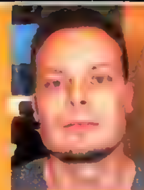
COMMENTAAR RUZIE BIJGELEGD

Degene die mijn commentaar twee nummers geleden heeft gelezen, zal weten dat de relatie tussen PU en Codemasters de laatste tijd niet optimaal was. Aanleiding: onze review van Ajax Club Football. Inmiddels is er gelukkig weer contact tussen beide partijen, en is de strijdbijl begraven. Het niet meer opsturen van (p)reviewversies bleek niet als pressiemiddel bedoeld, maar kwam voort uit ongenoegen over onze manier van schrijven en woordkeuze. Tja, wat dat betreft zijn we ofwel gehaat ofwel geliefd. Hoe dan ook, vanaf nu kunnen we gelukkig weer rekenen op pre- en review-versies van Codemasters en jullie dus op de bijbehorende artikelen in de PU. Dus kom maar op met Colin McRae 2005 en Second Sight!

NIELS



EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX



Zoals je in deze PU kunt lezen, hebben Jan en ik de afgelopen maand de eer gehad Doom 3 te mogen spelen. En dat was absoluut een van de mooiste momenten uit mijn PU-loopbaan.

Ik zal niet snel beweren dat een game de perfectie benaderde, maar John Carmack en de zijnen hebben vooral op grafisch gebied een duivels fraai werkje afgeleverd.

Een beetje Xbox-gamer weet dat Doom 3 ook op de Xbox gaat uitkomen. En daar mag Microsoft trots op zijn. Want, zoals een id-medewerker mij vertelde, de PS2 kan dit never nooit niet aan.

Ik merk de laatste tijd steeds meer dat de Xbox op een paar terreinen duidelijk afstand aan het nemen is van de concurrentie (= PS2). Vooral op grafisch gebied wordt de voorsprong groter. Niet alleen Doom 3 overtuigde me van deze stelling, maar ook de perspresentatie van de nieuwe Prince of Persia. Het verschil tussen de PS2- en Xbox-versie was pijnlijk.

"DE GRAPHICS ZIJN NIET HET ENIGE GEBIED WAAROP MICROSOFT SONY DE HIELEN LAAT ZIEN."

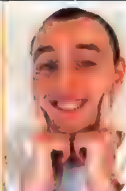
Maar de graphics zijn niet het enige gebied waarop Microsoft Sony de hielen laat zien. Ook online kan de PS2 in mijn ogen niet met Xbox Live wedijveren. Er gebeurt momenteel zoveel online met de Xbox. Ik zie ook steeds meer multiplatformgames waarin de opties voor Xbox Live veel uitgebreider zijn of zelfs alleen maar werken op een Xbox. Er zullen vast wel kampioenschappen en toernooien zijn voor PS2-spelers, maar ik merk er nergens wat van. Terwijl in ieder geval in Nederland Microsoft het ene toernooi na het ander opzet. Ik heb echt het gevoel dat de Xbox nu pas op stoom raakt en de vette shit met bakken op ons neerdaalt, terwijl het aanbod op de PS2 op enkele waanzinnige uitzonderingen na, vermoeid aandoet. Het lijkt wel of het maximum uit deze bak is gehaald (de eerlijkheid gebied me te zeggen dat hij wel een jaar ouder is).

Ik wil wel eens zien wat er was gebeurd als Guerrilla of Polyphony Studios Killzone en GT4 voor de Xbox hadden mogen bakken.

Ik hoop daarom dat Microsoft het idee om de Xbox 2 eerder dan de PS2 op de markt te zetten, laat varen. Er kan nog zoveel met deze machine, en de installed base groeit met de dag.

De voorsprong van de PS2 halen ze niet meer in, maar ze kunnen met de Xbox wel laten zien dat hun machine uiteindelijk superieur was aan die van Sony. En dat zou er misschien toe kunnen leiden dat de huidige PS2- en NGC-bezitters bij de keuze voor een nextgen-console als eerste voor de console van Microsoft kiezen.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Ik werd laatst aangeschoten door een Belgische collega die schrijft voor het officiële blad dat iedere maand bericht over Sony's spelcomputer en de bijbehorende games (goh, welk blad zou dat nu zijn?).
Het leuke was dat hij me niet doorzaagde over een PS2-game – in tegenstelling tot zijn hoofdredacteur met wie ik op iedere perstrip flink in discussie raak - maar me opvallend genoeg informeerde over Doom 3.
Jawel, mijn collega was off the record een fervent PC-gamer, maar hij maakte zich zorgen over zijn specificaties. Waren die nog wel krachtig genoeg om Doom 3 in volle glorie te kunnen aanschouwen? En – nadat we beide Doom 3 op de Xbox hadden gezien – kon hij niet beter wachten op de Xbox-versie?
Tja, kon hij inderdaad niet beter wachten op de Xbox-versie? Voor het geld dat een nieuwe grafische kaart moet opbrengen, koop je een Xbox en de game samen... en dan hou je nog wat eurootjes over ook.

"DOOM 3 IS EEN GAME WAAR JE TOCH MET LIEFDE JE GAMES-PC VOOR UPGRADET"

'Nee!', zei het PC geweten in mij, 'Doom 3 is PC-heaven!'
Toch is Doom 3 op de Xbox een van de meest indrukwekkende poorts die ik tot op heden heb gezien.
Het is als de omgekeerde volgorde bij GTA-games. Zowel Vice City als GTA III zagen eerst het licht op PS2 en toen op PC, én in beide gevallen speelden de PC-versies allesbehalve als een gemakzuchtige overzetting.
Doom 3 op de Xbox oogt fenomenaal en speelt vooralsnog heerlijk. Kijk, als je puur een console gamer bent, dan wacht je inderdaad tot oktober, wanneer de game uitkomt. Maar als PC-gamer ga je toch voor het echte werk. Voor de hoge resolutie, voor de beste lichteffecten, voor het vetste digitale geluid. Dit is een game waar je toch met liefde je games-PC voor upgrade?
Toen ik de eerste Quake in gelikt 3D wilde spelen - hardwarematig dus - moest ik een heuse 3Dfx kaart kopen (wie kent hem nog?). Daarna was het met Quake II weer raak en kon ik met Quake III weer aan de bak... of beter gezegd een nieuwe bak.
Niet zo vreemd allemaal, want een nieuwe titel van id Software betekent tegelijkertijd een nieuwe engine waar derde partijen nieuwe games mee gaan maken.
Doom 3 introduceert een nieuwe technische standaard in de PC-wereld en het leuke is... ik ben er weer bij geweest! Daar kan ik als PC nerd nou zo blij van worden.

VERDOOMDE DURE TOPGAME

Het langverwachte Doom 3 ligt niet voor € 44,95 maar voor € 59,95 in de schappen. Dat is nogal wat.
De Nederlandse uitgever CD Contact Data, vindt de prijs gerechtvaardigd omdat 'je van begin tot eind een topgame beleeft'.
Sorry hoor, maar dat verwachten wij ook als we € 44,95 voor een spel moeten betalen.
Misschien moet CD Contact Data de games die voor € 44,95 over de toonbank gaan voorzien van een waarschuwingssticker: " LET OP: Dit is geen topgame, en al helemaal niet van begin tot eind!"

MEER KOPIEREN, MEER TRIPS VOOR ONS

We denken dat we een nieuwe trend hebben gesignaleerd. Omdat de gemiddelde gamer zich in Nederland helaas nog steeds scheel kopieert, durven steeds minder uitgevers het aan om beta's naar de kantoren van de diverse bladen te sturen.
Gek? Nee. Wereldwijd zijn er vele honderden bladen en je kunt er nooit van op aan dat al die mensen betrouwbaar zijn. Want we hebben het hier niet alleen over de journalist voor wie de game bedoeld is, maar op kantoor lopen ook nog vele andere gasten rond, tot de schoonmaker aan toe. En wat denk je van de bedrijven die de cd's wegbrengen, de koeriers, de postbodes, etc. Ook bij ons komt een pakje soms niet aan...
Anyway, als mogelijk gevolg hiervan zien we dat steeds meer uitgevers ons uitnodigen bij hen thuis of in een hotel. En daar mogen we de game dan met een hijgende bewaker in onze nek checken (en we lullen hier niet).
Op zich begrijpelijk, alleen wel kut als je maar een paar uur hebt om de game te reviewen.
Dat is te kort. Id Software begreep dit en reserveerde twee hele dagen een hotelkamer in het Marriot Hotel te Londen. En daar konden Jan en JJ ongestoord spelen. Zelfs het eten en de drankjes werden keurig door de bediening gebracht. Het resultaat: Doom 3 werd uitgespeeld en deels nog een keer doorgenomen. Kijk, als dit dan de nieuwe trend wordt, dan hoor je ons niet klagen. Meerdere dagen testen in een fijn hotel. We zouden bijna zeggen: jongens zet de brander maar weer aan...

LINE-UP MET DATA


Ratchet & Clank: Up your arsenal

Sly 2

[illegible]

JACKIE CHAN ADVENTURES 01.09.04
SLY 2 07.10.04
RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL 15.10.04
DJ DECKS & FX 29.10.04
KILLZONE 26.10.04
THE GETAWAY 2: BLACK MONDAY 15.11.04
WRC 4 15.11.04
EYE TOY PLAY 2 22.11.04
SINGSTAR PARTY TOWER 22.11.04
GRAN TURISMO 4 05.12.04
JAK 3 10.12.04

JAPANSE RELEASES VAN GROTE CUBE-TITELS

De komende maanden worden in Japan een aantal exclusieve Cube-titels uitgebracht die heel sneaky de E3 waren voorbijgeslopen. Wij grepen ze voor je in de kraag.
KURURIN SQUASH (oktober) is een puzzelactiespel waar we verder nog weinig over kunnen vertellen. Het Kururin-spelletje voor de Game Boy Advance was bijzonder leuk, uitdagend en origineel, dus wellicht wordt het ook wat met deze game, die overigens van dezelfde makers is.
MARIO PARTY 6 (oktober) belooft nu eens niet meer van hetzelfde te worden. Tenminste, dat is verschillende keren door Nintendo benadrukt. Er werd zelfs gesproken over nieuwe besturingsmogelijkheden, maar die willen we zien voordat we het geloven.
FIRE EMBLEM (november) belooft op de Cube in grote lijnen dezelfde spelstructuur te gebruiken als in de puike versie voor de GBA. Verwacht dus weer een scherpe mix van avonturlijke verkenningstochten en strategische gevechten.
MARIO TENNIS (november, zie screens) laat Mario en zijn maten weer een potje tennis spelen, dit keer op tennisbanen met verschillende thema's, waarbij ondergronden, omgeving en publiek van invloed zijn op de gameplay.



TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

TITEL	CIJFER	NR
GAME BOY ADVANCE		
Fire Emblem	94	PU6
Kirby and the Amazing Mirror	85	PU8
Donkey Kong Country 2	80	PU8
F-Zero GP Legend	80	PU8
Harry Potter: Gevang. Van Azkaban	80	PU7
NES Classic Super Mario Bros	80	PU8
PC		
Joint Operations	95	PU7
Thief Deadly Shadows	80	PU8
Rise of Nations	81	PU6
Perimeter	80	PU8
PLAYSTATION 2		
Transformers	90	PU6
Onimusha 3	86	PU7
Splinter Cell Pandora Tomorrow	84	PU8
Karaoke Stage	82	PU6
Project Zero 2	82	PU6
R-Type Final	82	PU6
Singstar	80	PU7
Smash Court Tennis	80	PU8
XBOX		
Thief Deadly Shadows	89	PU8
The Chronicles of Riddick	88	PU8
DTM Race Driver 2	85	PU6
Fight Night	85	PU6
Rallisport Challenge	85	PU6
Full Spectrum Warrior	83	PU8
Sudeki	82	PU8
Dancing Stage Unleashed	80	PU6
GAMECUBE		
Splinter Cell Pandora Tomorrow	84	PU8
Pac-Man VS	82	PU8
Wario Ware Inc. Mega Party Games	80	PU8

JAPANEWS



■ Waga Ryuomiyo: Pride of the Dragon Peace is een RPG die draait om draken. Nu hoeft het niet meteen een draak van een game te zijn, want voor een willekeurige RPG kun je ons altijd wakker maken. Bovendien vonden wij het gegeven dat je draken kunt opvoeden wel tof klinken.

■ We konden deze plaatjes niet aan jullie voorbij laten gaan, natuurlijk. Final Fantasy VII Advent Children.

■ Kut Nintendo. Ja sorry hoor, maar kijk eens wat Nintendo nu weer uit gaat geven in Japan. Dikke kans dat dit ook naar Europa komt natuurlijk. Moeten we alweer een GBA aanschaffen. Shit.



■ Voor de PSP verschijnt er een tof programmaatje. Talkman vertaalt hele zinnen in de taal naar keuze. Wel zo makkelijk als je een biertje wil bestellen op een buitenlands terras, bijvoorbeeld.



■ Een bundel waarvan wij ook hopen dat hij in Nederland verschijnt is de Pikmin-bundel. Alle twee de games in een leuke doos met een gratis Pikmin-figuurtje. Wel genoeg water geven.



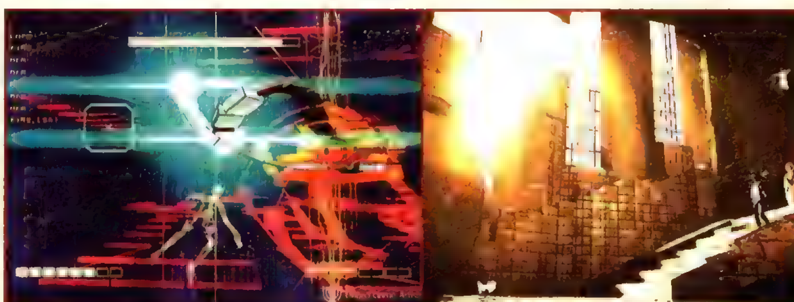
■ Cadeautje voor iedereen die in Japan Kengo 3 bestelt: een replica van het legendarische zwaard Takeshi Mononofu.



COMMENTAAR GEEN KUNST AAN?

Kunnen videogames kunst zijn? Ja, waarom niet? Mensen die hieraan twijfelen hebben gewoon nog niet de juiste games gespeeld. Ze hebben wel naar Bauer geluisterd, maar van Bach en Beethoven hebben ze nog nooit gehoord, om maar eens een analoge toon aan te slaan.
Ooit was ook ik een twijfelaar, maar na het spelen van Ico niet meer. Rez doet ook iets met me, en als ik met terugwerkende kracht spellen als Super Mario Bros., Doom en Tetris analyseer, raak ik meer en meer overtuigd van het feit dat dit soort games op interactieve manier iets unieks uitdrukken. Iets transcendents misschien wel, of in ieder geval iets dat geen ander medium een mens kan laten ervaren.
Het zal de oplettende lezer niet zijn ontgaan dat ik in de vorige alinea voor het gemak maar even enkele duizenden titels onvermeld heb gelaten. Dat komt omdat bijna al die videogames enkel om commerciële redenen werden gemaakt, en daarom (maar niet alleen daarom) niets met kunst van doen hebben.
Grootste probleem is dat met de ontwikkeling van een hedendaagse videogame grote financiële belangen gemoeid zijn, waardoor bijna altijd wordt besloten om gewoon iets na te maken wat al aanslaat, maar dan met een ander poppetje in de hoofdrol.
Hedendaagse spellenmakers kenmerken zich eerder door een afwachtende dan door een vooruitstrevende houding. Het is maar heel zelden dat een ontwikkelaar het aandurft een werkelijk nieuwe visie in een videogame te introduceren.
Voor onze artistieke hoop lijken we vooralsnog aangewezen op enkele grote Japanse jongens die er blijkbaar wél heil in zien om artistieke projecten met maar weinig commerciële potentie te ondersteunen.
Ik noemde al Rez (Sega) en Ico (Sony), maar wil toch ook mijn kale knarretje nog even diep buigen voor Capcom, dat met games als Tekkie (in Europa Steel Battellion) en Viewtiful Joe heeft bewezen dat het originaliteit en artisticiteit zwaarder durft te laten wegen dan commerciële belangen.
Nu Viewtiful Joe onverwacht toch een leuk succesje is geworden, valt het Capcom nauwelijks kwalijk te nemen dat ze hier de financiële vruchten van willen plukken door er meteen een sequel achteraan te gooien. Helemaal niet omdat Clover Studios (de divisie van Capcom waar Joe werd geschapen) alweer aan een nieuwe originele game werkt. Die game heet Okami, en het belooft iets bijzonders te worden. Misschien, heel misschien kunnen we de game uiteindelijk wel toevoegen aan het schaarse rijtje games dat als kunst beschouwd mag worden. Lees de preview in deze PU, wellicht raak ook jij enthousiast.

JURJEN



EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



In de bijbel staat dat de wijzen uit het Oosten komen, maar dat lijkt me sterk. Ik woon namelijk in Assen, en volgens mij zijn de mensen hier in het algemeen een stuk dommer dan in het Westen. Die zogenaamde boerenslimheid houdt niet veel meer in dan het mompelend herkauwen van clichés en spreekwoorden. Als je diep in de shit zit, is er altijd wel iemand om je op te beuren met wijsheden als "na reg'n komt zonneschien", danwel "heugmaud kumt veur de val."
Gelukkig komt Nintendo doorgaans origineler uit de bus. Dat is waarom ik zo houd van Nintendo. Check de review van Animal Crossing in deze PU voor een globale indruk van Nintendo's innovatieve daadkracht. Een videogame waarin de bomen met de seizoenen mee van kleur veranderen, in elk begonnen spel een uniek dorp wordt gegenereerd, en je op je verjaardag wordt verwelkomd door een stoet dieren die allemaal een cadeautje voor je hebben meegebracht. Is het niet fantastisch?
En wat dacht je van Donkey Kong Jungle Beat, een platformspel dat je bestuurt met trommels?

"SOMS LIJKT HET ER WEL EENS OP DAT NINTENDO'S ZUCHT NAAR ORIGINALITEIT EEN BELEMMERING VORMT BIJ HET BESTORMEN VAN DE MARKT"

Mario Tennis Cube was vorig jaar al vrijwel voltooid en heerlijk speelbaar, maar de game werd van tafel geveegd omdat hij teveel op de voorganger zou lijken. Ondertussen is vanaf de grond een geheel nieuwe Mario Tennis opgebouwd, waarin met hamers getennist kan worden en opstuivend zand het zicht op de bal kan belemmeren. Donkey Kong's tennisveld is omgeven door krokodillen die naar de spelers happen. Jazeker, het belooft een originele variant op het tennisspel te worden.
Misschien voel je al waar ik naartoe wil. Soms lijkt het er wel eens op dat Nintendo's zucht naar originaliteit een belemmering vormt bij het bestormen van de markt. Persoonlijk heb ik geen problemen met de innovatieve insteek, integendeel, en het levert de Big N van de gespecialiseerde pers ook vaak veel gejuich en hoge cijfers op. Maar je kunt je afvragen of Mien uit Assen er wel op zit te wachten.
De boerse bevolking wil helemaal geen superorigineel Mario Tennis-spel, en ik vraag me ook af of ze verlangen naar een platformspel dat met trommels kan worden gespeeld. Het volk wil gewoon een nieuwe shooter of Driv3r, een volstrekt onorigineel flauwekulspel. Of een ander spel dat op een actiefilm lijkt, want actiefilms, daar is het plebs dol op.
Neem het nu maar aan van deze Assenaar: "Wat de boer nie' kent, dat vret 'ie niet!"
Oh mijn god, nu begin ik ook al.

GEZEIK ROND MANHUNT

Jaaaa, het is weer zover, je kon er op wachten. Er is gelazer rond de game Manhunt van Rockstar. En wie wordt er dan lastig gevallen? Wij.
Ruim twee maanden geleden ramden een aantal gasten (we houden het netjes, wie weet lezen ze de PU) mensen op straat in elkaar terwijl een vriendin de boel filmde. En dus concludeerde de Nederlandse pers dat Manhunt mogelijk de aanleiding voor deze actie was geweest.
JJ werd geïnterviewd, en kon de journaliste in kwestie overtuigen, van de onzinnigheid van deze stelling. Stel dat het wel zo zou zijn geweest (nooit meer wat van de zaak vernomen), dan was zo'n gast toch gewoon ziek. Was het Manhunt niet geweest, dan had iets anders die knakkers wel getriggerd. Wie weet wel een slechte clip van Frans Bauer ofzo. Om aan de hand van zo'n geïsoleerd geval meteen de hele game neer te sabelen...
Op het moment van schrijven, is echter gevalletje twee aan de hand. In Leicester, Engeland, timmerde een 17-jarige knaap een 14-jarige mannetje dood. Eerst met een klauwhamer en daarna met een flink mes.
Volgens de ouders was hun moordenaartje geobsedeerd door Manhunt, hoewel de laatste geruchten beweren dat juist het slachtoffer Manhunt speelde.
Voer voor de roddelpers in Engeland, die hun tabloids openden met 'Death by PlayStation'. Het werd nog gekker toen onze eigen Boris door het RTL4 journaal werd geïnterviewd over het voorval. Ten eerste, wat hebben wij er mee te maken, ten tweede, wat heeft PlayStation er mee te maken, en ten derde, die gast is mad. Geef de schuld niet aan die game. Maar ja, dat zullen we nog wel heel lang kunnen roepen...



HALO 2 TATTOO MET VERKEERDE DATUM

[illegible]



POWERSPY

- Een Britse jongen sloeg een andere gast dood omdat hij volgens zijn ouders geobsedeerd was door Manhunt. Rockstar zit dus in deep shit.
- Let op: na de release van GTA: San Andreas gaat de pers de schuld van alle gangwars aan dit spel geven.
- Overigens haalde Dixons in Engeland na de moord onmiddellijk alle Manhunts uit de schappen. Sorry dat we het zeggen, maar wat een schijterds. Dat zo'n debiel gastje in staat is om een toch niet zo kleine winkelketen op de kast te krijgen.
- Jan en spreekwoorden, dat is een geval apart. Elke maand verhaspelt die gast wel een paar oer-Hollandse oneliners. Deze maand: 'de tering is geworpen'.
- De beste smoes om niet naar Power Unlimited Gameplay 2004 te gaan, hebben we inmiddels al gehoord. Een forumbezoeker komt niet omdat naar eigen zeggen 'de naam volkomen kut is'. We zullen zijn naam hier maar niet neerzetten.
- Het verlagen van de prijs van de Cube heeft Nintendo geen windeieren gelegd. De kubussen vliegen nog steeds in hoog tempo over de toonbank, ook al verschijnen de laatste maanden maar weinig grote releases voor de Cube.
- Overigens gaan er geruchten dat ook Sony en Microsoft 50 euro van de prijs van hun consoles willen halen.
- Jaa, daar is er weer een. S.T.A.L.K.E.R., de shooter waarvoor heel veel respect bestaat op de redactie, is naar 2005 geslipt. Wij denken dat ie wel af is, maar dat men uit het vaarwater van Half-Life 2 wil blijven.
- In ieder geval ontstaat er zo een mooie spreiding voor de shooterfans. In augustus haal je Doom 3, dan tegen Kerst Half-Life 2 en na de feestdagen geef je de laatste spaarcenten uit aan S.T.A.L.K.E.R.
- Ook uitgesteld is Area 51 voor de Xbox. Helemaal gekilled is de free roaming horrorgame van Activision: Dead Rush.
- Voor iedereen die zich niet al te veel kan voorstellen bij de Playboy-game van Ubisoft. We zeggen alleen maar lichaam, schaars gekleed en Carmen Elektra.
- Midway heeft er een sterke gameserie bij. Ze hebben namelijk een deal gesloten met Epic en mogen daarom de komende drie Unreal-games uitgeven.
- Wat heeft de gamesbiz momenteel met ballen? We worden er mee overspoeld. Nintendo strandballen, EA EK ballen, N-Gage voetballen. Ach ja, Ed's kinderen zijn er blij mee.
- Jurjen besloot dit jaar niet het tentje mee te nemen tijdens zijn jaarlijkse poging om Ed te vervangen. De Assenaar betrok dit keer een leuk hotelletje in Zandvoort. Blijkbaar heeft de economische teruggang Assen nog niet bereikt.
- Waarom de man niet gewoon op en neer rijdt tussen Assen en Haarlem? Heb je dat wel eens gedaan? Nee? Nou dan!

LEKKER MOEILIJK – DEEL 2

Ninja Gaiden heeft een flinke impact op mij gehad. Ik geef een game natuurlijk ook niet zomaar een geweldige score van 96. Nou heb ik sindsdien toch enkele verontrustende dingen gehoord. Mensen vinden de game veel te moeilijk?!? Ik probeer hier echt niet de stoere gamer uit te hangen, maar kom op zeg. Kunnen we vandaag de dag niet meer uit de voeten met een beetje goedgebalanceerde en uitdagende moeilijkheidsgraad? Ja inderdaad, sommige eindbazen verslaan jou eerst tien keer voordat je ook maar enigszins een kans maakt. Dat is nou een videogame! Bij mij heeft de waardering voor Ninja Gaiden alleen maar positieve effecten gehad. En dit is direct gerelateerd aan het hele moeilijkheidsverhaal.

Een tijdje geleden heb ik al een stuk geschreven over het gebrek aan uitdaging in de meeste hedendaagse games. Dit deed ik na het spelen van de extreem pittige F-Zero GX, naar mijn mening mede door de uitdaging één van de beste Cube-games. Maar dat de beloning die het halen van moeilijke levels met zich meebrengt verslavend werkt, heb ik niet zelf bedacht. Meerdere psychologen herkennen in het spelen van videogames de werking van 'reinforcements'. Even een voorbeeld om dit principe te illustreren. Een rat zit in een afgesloten ruimte, met daarin alleen een hendeltje. Als de rat hieraan trekt komt er een voedselpakketje tevoorschijn. Gebeurt dit iedere keer dat de rat aan de hendel trekt, dan spreken we van continue reinforcement. Gebeurt dit iedere vijfde keer dat het ongedierte een poging waagt, dan hebben we te maken met systematische reinforcement. Maar het wordt pas echt interessant als het verkrijgen van voedsel na het trekken aan het hendeltje volledig willekeurig gebeurt. Dit blijkt één van de meest effectieve vormen van reinforcement te zijn. De rat trekt zich in deze situatie dan ook helemaal suf. Ahum... als je begrijpt wat ik bedoel.

Oké, leuk zo'n rat en zijn hendel. Daar zijn wij gamers natuurlijk helemaal niet in geïnteresseerd. Maar de eerder genoemde psychologen menen een soortgelijk patroon in games te herkennen. Althans, dat deden zij aan het eind van de jaren tachtig. Maar zoals ik zo meteen duidelijk zal maken gaat deze vergelijking nog steeds op. De slimmeriken keken naar games als Pac-Man en Space Invaders. Zij herkenden het verkrijgen van extra levens, het soms verschijnen van een speciale vijand (zoals het Mothership in Space Invaders), en het sporadisch beloond worden met een cutscene (ja, die hadden ze toen ook al) als willekeurige reinforcements. Aan de hand van deze constatering verklaarden zij het feit dat mensen verslaafd konden raken aan een game.

En nou lijkt het mij helemaal niet gek als dit effect ook door bepaalde games van tegenwoordig wordt bewerkstelligd. Neem nou bijvoorbeeld F-Zero GX en Ninja Gaiden. In het geval van F-Zero zijn er genoeg sporadische beloningen. Je weet nooit precies welke nieuwe onderdelen of voertuigen je wint, of wanneer je nieuwe banen of een extra moeilijkheidsgraad opent. Ook Ninja Gaiden vertoont dit soort kenmerken. Wanneer vind je een nieuw wapen of speciaal item? Ook de wetenschap dat er op elk moment een gevecht met een speciale vijand kan plaatsvinden maakt de vergelijking aannemelijk (kuch... Mothership... kuch). Dus ik ben niet de enige die vindt dat moeilijke en willekeurig belonende games verslavend zijn, de wetenschap is het met me eens!

STEVEN



OUTRUN 2

Wie: SEGA-AM2 / Sumo Digital Ltd
Waarop: Xbox
Wanneer: Oktober 2004
Waarom wel: Een van de beste, meest verslavende old skool arcade racegames ziet opnieuw het licht!
Waarom niet: Is er na Forza Motorsports, NFS: Underground 2, Midnight Club 3 en Burnout 3 wel ruimte voor nóg een racegame?









ARMIES OF EXIGO

Wie: Black Hole Entertainment/EA
Waarop: PC
Wanneer: September 2004
Waarom wel: Starcraft-achtige gameplay op z'n middeleeuws, tunnels zorgen voor nieuwe gameplay.
Waarom niet: EA behoudt haar marketingcentjes voor LotR: Battle For Middle-Earth.











WINNING ELEVEN 8 (PRO EVOLUTION SOCCER 4)





Wie: Konami
Waarop: PS2 / Xbox / PC
Wanneer: November 2004
Waarom wel: Omdat we hier te maken hebben met het beste voetbalspel van de planeet. Daarbij zit dit keer de hele Nederlandse competitie erin, inclusief alle echte namen en uiterlijke kenmerken van de spelers. Bovendien is het spelletje nu ook te spelen op de Xbox, stampvol modes en andere toffe zaken.
Waarom niet: Tja....misschien omdat hij niet online te spelen is.





LEGEND OF ZELDA





Wie: Nintendo
Waarop: GameCube
Wanneer: Q4 2005
Waarom wel: Omdat de eerste beelden er goddelijk uitzien. Omdat je vanaf de rug van je paard op andere ruiters in kunt hakken. Omdat het weer eens tijd wordt dat Nintendo een tijdloos meesterwerk aflevert.
Waarom niet: Omdat sommige mensen bang voor paarden zijn.





POWERSPY

■ Een Britse rechter heeft bepaald dat het ombouwen van een PS2 illegaal is. Goh? Is dat nieuws. Nu kunnen heel wat Britse gamertjes binnenkort een invalletje verwachten op hun zolderkamertje. En hoe lul je daar dan weer uit? Die zat er al in? Die is van mijn stiefbroer?
■ Skate is verhuisd. Hij woont nu op loopafstand van de studio van Gamekings. De mannen hopen nu dat Skate wel op tijd komt.
■ Ed had er een fortuin voor over gehad om Skate onder te brengen in een van de gezellige flatjes die het redactiegebouw van VNU omgeven. Helaas. Skate zweert bij Mokum (en Breedje Da natuurlijk).
■ De bedenker van de bekende Final Fantasy-serie, Hironobu Sakaguichi, gaat zijn eigen onafhankelijke development studio opzetten: Mist Walker. Als eerste gaan ze een nieuwe RPG maken (goh, maken die Japanners dan ook nog spellen voor andere genres). Mogelijk voor de nextgen consoles.
■ Dat F-Zero een snelle franchise was, dat wisten we. Toch waren we verbaasd dat onlangs alweer een derde F-Zero voor de Game Boy Advance werd aangekondigd, met als volledige titel: F-Zero: Climax. Of het werkelijk een hoogtepunt gaat worden wachten we nog even af.
■ In de VS wordt de PC Top-10 momenteel gedomineerd door RTS-games. Nu Jan zijn huis verkocht heeft, kan hij misschien beter naar het land van de onbegrensde mogelijkheden verhuizen. Misschien nemen ze daar zijn lofzangen op realtime RTS met RPG-invloeden nog serieus.
■ Het is momenteel achterlijk druk in de gamesbiz. We hadden net zo goed op Schiphol kunnen gaan wonen, want er waren een paar weken waarin alle PU-leden het land uit waren. Waar naar toe? Vooral naar Engeland, Frankrijk en de VS. Waarom? Om alle topgames te zien en te spelen. Het resultaat van al die reislust zie je grotendeels in deze PU.
■ 17 jaar, zo oud moet je zijn om Doom 3 te mogen spelen. Kortom, je mag wel op een brommer doodrijden, maar Doom 3 spelen, dat gaat te ver!
■ In dat licht is het wel weer vreemd dat Doom 3 door de Duitse censuur is gekomen. Want er wordt nogal wat afgeknald. Maar ja, geen mensen hè. Dan mag het.
■ Overigens zijn een aantal christelijke organisaties een handtekeningenactie begonnen onder het motto 'stop de Doom 3 release'. Volgens hen zit Doom 3 vol satansymbolen (dat klopt) en is de game dus slecht voor de jongeren. Nu, na het testen van de game werden Jan en JJ op een hotelkamer gezet en geen van beiden is vermoord, noch zijn er geslachte schapen gevonden.
■ Wel lijkt het aantal spelfouten van JJ sinds die duistere hoteldagen nog meer toegenomen. Dat viel niet alleen Jurjen op maar ook Muriëlle, die voor de organisatie van Gameplay mailtjes moest ontcijferen als: "Rustg aan met voerkante meters, Murrielle, we kunnen ze niet teveel boeven."

ACTIVATE 2004: DE TOE

Doordat we natuurlijk naar het Pre-E3 event én de E3 zijn geweest, wisten we wel zo'n beetje wat we moesten verwachten van Activate 2004, dit jaar in zonnig Barcelona. Toch was het de moeite waard bepaalde titels nog eens te checken, vooral nu veel ervan de afrondfase naderen én een aantal games niet speelbaar was op de E3. Onze ervaringen met de gespeelde games vind je in het boekje dat je hond heeft opgegeten of nog steeds bij deze PU zit. Daarnaast blikte Activision nog even vooruit op 2005, en dat leverde een aantal moddervette nieuwtjes op.



Episode III

VERRASSING: EPISODE III

Grootste verrassing was de aankondiging, inclusief de eerste beelden, van Star Wars Episode III. We hebben het hier over zowel de film als de game. Vijf mei 2005 ligt de game in de winkel, 05-05-2005 dus. Dit wordt een hele vette third-person lightsaber action-adventure game en bij het zien van de eerste beelden werd Star Wars-junkie Jan bijna onwel.
Het spel moet de beste, meest brute lightsaber-game aller tijden worden, waarin je zelf kunt kiezen of je aan de goede of de slechte kant wilt strijden.
Of zoals LucasArts het zelf bracht: 'een game waarin Anakin Skywalker en Obi-Wan Kenobi hun krachten bundelen in heftige veldslagen en heroïsche lightsaber-duels. De zucht naar macht van de een en het plichtsbesef van de ander voeren naar de uiteindelijke confrontatie tussen goed en kwaad.' Over het hoe en waarom bleef men plagerig om niet te zeggen rete-vaag, maar de motion capture beelden van de zwaardgevechten (die in realtime overgingen in ingame-beelden) bezorgden menig journalist kippenvel of erger!
Je kunt dus zowel met Obi-Wan als met de naar de Dark Side overlopende Anakin spelen om uiteindelijk te vervallen tot Darth Vader.
Als Obi-Wan speel je het spel heel anders en gebruik je goede Force Powers, terwijl Anakin Dark Force Powers tot zijn beschikking heeft. Wellicht zien we nog wat KOTOR-elementen terug in deze game.
Episode III zal verschijnen voor Xbox en PS2. Fans die niet zo lang kunnen wachten, kunnen op 21 september naar de win-


Ultimate Spider-Man
Dead Rush

DAGGER OF TIME AFGENOMEN

[illegible]

IVO'S WENS

Regelmatig komen er op de redactie allerlei vragen, smeekbeden en speciale wensen van lezers binnen. Of één of andere redacteur misschien een keertje bij iemand thuis wil komen om gezellig met wat drankjes erbij een avondje te gamen of om zelf als redacteur voor het blad aan de slag te gaan. Dat soort dingen.
Vaak leggen we die schouderophalend naast ons neer om er vervolgens nooit meer naar om te kijken (alsof we het niet druk genoeg hebben). Maar nadat Muriëlle een mailtje naar de redactieleden doorstuurde waarin werd bericht over de wens van de 12-jarige Ivo Scharleman uit Rhoon, werden wij er toch wel door gegrepen.

Zijn wens was namelijk om een uit zijn brein ontsproten personage door een echte ontwikkelaar in een game te laten verwerken. Daar is op zich niet zoveel bijzonders aan, zou je zeggen. Er zijn immers genoeg gasten die ideetjes hebben voor coole characters in games, nietwaar?
Zal best, alleen hebben de meesten van hen niet te kampen met de ziekte van Duchenne, een ongeneeslijke ziekte die ervoor zorgt dat je spieren niet of onvoldoende functioneren en daarmee de kans op het behalen van een volwassen leeftijd vrijwel nihil maakt. Tja, dat plaatst zo'n wens toch wel meteen in een ander daglicht. Het zou namelijk wel eens zijn laatste kunnen zijn.

Hij bleek zijn wens (evenals zijn wensen om een rolletje in een serie te spelen, een bezoekje te brengen aan het stadion van Feijenoord en de honger te stillen bij de Chinees) verstuurd te hebben naar stichting Doe Een Wens, die vervolgens contact opnam met het in Breda gevestigde Playlogic.
Deze ontwikkelaar hoorde het verhaal aan, twijfelde geen moment, en stelde meteen een zevenkoppig team samen dat in een paar dagen tijd een heuse trailer in elkaar diende te flansen met het door Ivo bedachte character in de hoofdrol, te weten secret agent Jack. Flinke snor, peuk in z'n bek en een gruwelijke gun waarmee hij er flink op los knalt terwijl ie ook nog eens in staat is tegelijkertijd een paar salto's te maken. Opvallend fitte gast dus, helemaal gezien het feit dat ie rookt.

Terwijl de designers het character afstemden op Ivo's wensen en ook nog eens een volledig in 3D gerenderde stad om Jack heen bouwden, zorgden de audio-mensen ervoor dat Ivo zijn eigen stem aan Jack kon verbinden door



KOMST VAN ACTIVISION

kels spurten om de Star Wars Trilogie DVD box te scoren (Episode IV, V en VI) waar een speciale, behind-the-scenes preview van de Star Wars: Episode III videogame op staat. Slimme actie van Pearl.... eeh LucasFilm & Co.

SEQUEL CITY

Andere vette games die werden aangekondigd: Call Of Duty 2 voor PC, een nieuwe Tony Hawk game (niet THUG 3), een nieuwe Spider-Man game gebaseerd op de comics (en dus niet de films) genaamd Ultimate Spider-Man, True Crime 2 en Quake 4. Inkoppertjes zul je denken, maar al deze games komen in 2005 nog uit! Dat wordt dus een wel hele vette line-up voor volgend jaar, mits al deze titels het halen want dat valt natuurlijk allemaal nog te bezien. Zo denken we dat Quake 4 alles behalve een zekerheidje is en dan drukken we ons nog zwak uit. Daarnaast ook twee nieuwe Marvel games: Iron Man en Fantastic Four. Fans van superhelden kunnen dus hun lol op de komende tijd.

DEAD RUSH IS DEAD

Opvallend was het ontbreken van Dead Rush, totdat we te horen kregen dat de game gekilled was. Na een interne bespiegeling (met een heuse focusgroep) werd besloten dat deze zombie-killing-meets-GTA-meets-True Crime-meets-The Suffering-game geen potentie genoeg bezat om een rol te kunnen spelen in Activision's plannen voor wereldoverheersing. Eerlijk gezegd kunnen we er niet wakker van liggen, want op de E3 maakte dit allegaartje al weinig indruk op ons.


Quake 4





hem een paar oneliners door de microfoon te laten spitten.
Hijzelf, plus zijn oudere broer en een maatje die beiden continu aan zijn zijde waren en maar al te graag goede raad en tips wilden geven, waren dus betrokken bij een aanzienlijk deel van de productie van die trailer.
Het eindresultaat werd echter nog even geheim gehouden, tot PU's Boris, Steven en ondergetekende, bij Playlogic arriveerden om de voor hem onvergetelijke dag nog een tikkeltje onvergetelijker te maken.
Nu had Ivo na onze aankomst geen flauw idee wie wij waren, maar dat kwam alleen maar goed uit. We hadden voor hem, evenals voor zijn vriendje namelijk een gratis halfjaarabonnement op de PU meegenomen. Hij zal dus snel genoeg weten met wat voor levende legendes hij die dag te maken heeft gehad (Spike was het toch? – red.).
Daarnaast ontving hij onder meer een gigantische stapel games, een brute radiografisch bestuurbare tank (die met pijn en moeite uit Boris' handen gewrikt kon worden) en V.I.P.-kaarten voor PU's Gameplay event. Niet verkeerd, dachten wij zo.

Ook Playlogic pakte nog eens flink uit met een vette sportwagen (weliswaar een schaalmodel, maar toch) en een ingelijste poster met daarop secret agent Jack en het logo van de 'ontwikkelaar': Ivo Gamefactory.
Maar uiteindelijk draaide het natuurlijk om de CD met daarop de trailer, die overigens in een prachtige gamebox werd aangeleverd. En die bleek na de vertoning ervan meer dan geslaagd, afgaande op het applaus van iedereen die zich in de videoruimte bevond.
En ook al was het niet goed van Ivo's gezicht af te lezen, duidelijk was wel dat hij ontzettend genoten had. Voor hem zullen het ongetwijfeld onvergetelijke dagen zijn geweest (zo kreeg hij ook nog een rolletje in Baantjer en werd hij thuis opgepikt met een limo!), en dat is waar het uiteindelijk allemaal om ging.
Goh, wat is het toch fijn om te weten dat er vandaag de dag nog steeds mensen bereid zijn om hun kostbare tijd op te offeren en belangenloos iemands grootste wens in vervulling te laten gaan. Wat dat betreft: petje af voor stichting Doe Een Wens en de mensen van Playlogic die zich voor Ivo's wens hebben ingezet!

SKATE

POWERSPY

- Men verwacht dat de MMORPG World of Warcraft bij launch zo populair gaat worden, dat er acute woningnood in de game ontstaat. Er zijn gewoon niet genoeg hutjes om alle gamers onder te brengen. Shit, nu begrijpen we waarom Jan zijn woning onlangs heeft verkocht.
- De vreemde plek op de Nintendo DS voor de aan- en uitknop heeft natuurlijk wel één voordeel. Nu kun je eindelijk goed cheaten als je verliest in een multiplayerspelletje. O shit, ik raakte per ongeluk de powerknop aan.
- We kregen onlangs een mailtje dat de site van Galleon online was. Of we daar even lekker heen wilden surfen.
Nou ja, veel slechter dan de game kan die site niet zijn. Maar we hebben ook nog wel andere dingen te doen.
- Niet lang daarna kregen we een nieuw mailtje. De developer van Galleon, Confounding Factor, ging ermee stoppen. Failliet. Wat wil je ook met een spel dat in 1999(!) klaar had moeten zijn. De maker van Tomb Raider staat daarmee dus op straat. Goeie gok gast!
- In vergelijking met Galleon was Daikatana van Romero nog een vluggertje.
- Een gerucht: Nintendo lijkt van plan hun games in de toekomst te gaan verkopen voor een adviesprijs van slechts € 29,99. Games als Metroid Prime 2: Echoes, Star Fox 2 en Paper Mario 2 staan namelijk momenteel voor een prijs van 39,99 Canadese dollars in een anoniem computer inventarissysteem voor retailers geregistreerd. En dat is omgerekend een eurootje of vijfentwintig.
- Natuurlijk is de kans veel groter dat er gewoon fouten zijn gemaakt bij het invoeren van de bedragen. Maar we zijn niet vies van een smeuïg gerucht.
- Er zijn momenteel meer dan een miljoen gamers actief op Xbox Live. Samen zijn deze goed voor meer dan 10,5 miljoen gamesessies per maand.
- Id Software is momenteel niet alleen druk bezig met Quake 4, maar ook met Return to Castle Wolfenstein 2.
- Ja, zet het alvast maar in de agenda. In 2005 zal de zevende Tomb Raider uitkomen. Zucht, eens kijken wat voor originele insteek ze nu weer vinden om Lara te veranderen. Is ze van de vrouwenliefde geworden, gaat ze voor Artsen Zonder Grenzen aan de slag in Afghanistan, of laat ze zich ombouwen tot man... Juist, Larry Croft.
- Kijk, dat roepen we nu al jaren. Een onderzoek wees uit dat de slechte verkopen van PC-software niet zo zeer aan het hardnekkige kopiëren liggen, maar aan de arrogantie van de PC-ontwikkelaars. Een consolegame doet het meteen op je bak, bij een PC-titel moet je dat nog maar afwachten. En dat pikt de klant dus niet langer. En terecht!
- Er verschijnen steeds meer interessante titels voor de N-Gage. Inmiddels is bekend geworden dat er een Leisure Suit Larry en een nieuwe Splinter Cell op het mobieltje uit zullen komen.



PRINCE OF PERSIA 2

De prins is terug... en je herkent hem bijna niet meer. Was ie ooit een knappe gast met verfijnde vechtskills, nu heb je te maken met een duistere moordmachine die zijn vijanden het liefst doormidden klieft.

PU werd door Ubisoft uitgenodigd om in Londen een hernieuwde kennismaking met de prins te maken. Want er was wat aan het menneke veranderd. Prince of Persia 2 speelt een aantal jaren na Sands of Time, en de prins is ouder geworden. De puberdonshaartjes zijn verdwenen en hij is veranderd in een keiharde moordenaar die graag brute kills maakt.

Reden voor deze ingrijpende metamorfose: producer Yannick Mallat was niet tevreden met het vechtsysteem van SoT. Het was allemaal wat te soft en te veel voorgeprogrammeerd. Voorbeeld: je kon de prins om de vijand heen laten springen waarna hij steevast de vijand van achteren neer hakte. Die sprong zit er nog steeds in, maar de manier waarop je de vijand vervolgens doodt, kun je zelf bepalen. Het is ook mogelijk een aantal moves aan elkaar te linken.

Mallat had het over maximaal vijf verschillende moves, maar dat kon ik nog niet echt zuiver waarnemen. Wel dat je duidelijk meer keuzes had uit, en dat moet gezegd, extreem brute moves. Zo heeft de prins een aantal 'decapitation-moves' tot zijn beschikking, en kan hij opponenten nu ook de rug breken, wurgen, een zwaard in de strot werpen en lichamen dwars doormidden klieven.

TWEE WAPENS TEGELIJK

Een andere vernieuwing is de mogelijkheid om wapens van vijanden af te pakken en ze vervolgens te gebruiken. Zo kan de prins nu met twee zwaarden tegelijk vechten, en dat levert een geheel nieuwe vechtstijl op. De knoppenkunstenaars onder ons kunnen nu ook combo's uitvoeren waarbij de prins twee of meer vijanden tegelijk naar de eeuwige jachtvelden stuurt. In totaal liggen er in de game meer dan 60 verschillende wapens op je te wachten, waarbij je het laatste wapen ongeveer op tweederde van de game tegenkomt. Veel van die wapens kan de prins naar de vijand gooien.

SLIMME GASTEN

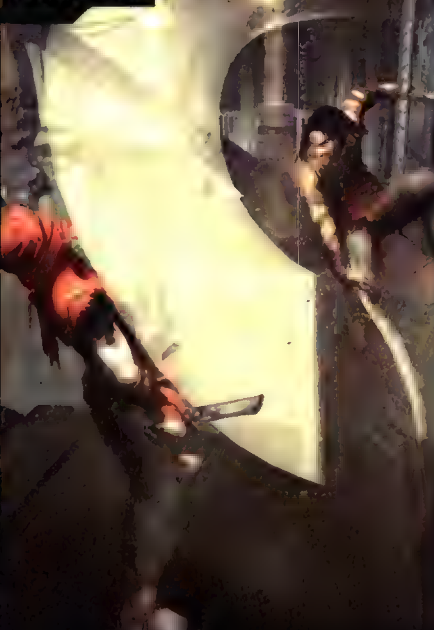
Je zult je nieuwe moves hard nodig hebben, want de A.I. van de vijand is behoorlijk opgekrikt. In POP deden veel vijanden weinig meer dan hun voorgeprogrammeerde ding. Nu reageren ze op jouw acties. Ze blokkeren jouw aanvallen en loeren op een kans om door je verdediging te breken.

Verder zijn er eindelijk echte eindbazen in het spel gestopt. Eindbazen die heel lastig te verslaan zijn, omdat er vaak maar een manier is om ze te doden. En je raadt het, die manier ligt niet voor de hand. Elke eindbaas is feitelijk een puzzel. Voorbeeld: een bad guy kon alleen gesloopt worden als je eerst zijn knieholte kapot hakte waardoor hij moest knielen om vervolgens op hem te klimmen en zijn hoofd aan barrels te slaan. Je moet er maar op komen...


De prins laat zich niet snel van zijn stuk brengen...


...hij houdt zijn poot stijf...


...komt meteen tot de hoofdzaken...


...en schermt met scherpe argumenten.

POP 2 WEER ZO KORT?

POP was een briljant spel, maar wel aan de korte kant. Producer Mallat belooft dat POP 2 langer wordt. De game an sich is even lang, maar je kunt nu ook ver in de tijd terugreizen waarna dezelfde levels totaal anders zijn opgebouwd. Vijanden staan bijvoorbeeld ergens anders en er zijn nieuwe platformelementen. Daarnaast zijn er vier verschillende moeilijkheidsgraden om de replaywaarde omhoog te stuwen.

XBOX LIVE

Afgezien van het feit dat de Xbox versie er het beste uitzag, kunnen de Xbox bezitters straks ook online aan de slag (over online-mogelijkheden voor de PS2 werd niks verteld). Er zijn twee modes. In de eerste mode dien je battles zo snel mogelijk af te werken. Andere spelers kunnen vervolgens de Ghost van jouw actie downloaden en kijken of ze het beter kunnen. De tweede mode is een survival-mode. Oftewel, 'wie blijft er het langst in leven'.


Fraaie beelden, brute actie en heerlijk duister sfeertje


Ook een stoere Perzische prins is nog geen Solid Snake of Sam Fisher



GOLDENEYE
ROGUE AGENT



Een waardig vervolg op het legendarische GoldenEye staat bij menig gamer al jarenlang op het verlanglijstje. En dit najaar lijkt die wens uit te gaan komen...

Het in 1997 uitgebrachte GoldenEye is nog altijd een van de meest gewaardeerde Nintendo 64 titels. Het spel tilde console multiplayer naar een hoger niveau en wist ook qua singleplayer nieuwe, verhalende gameplay neer te zetten.

Tegelijkertijd wordt GoldenEye nog altijd gezien als een van de beste (zo niet de beste) James Bond games. Het spel mag er volgens huidige maatstaven misschien wat gedateerd uitzien en is op console natuurlijk ingehaald door games als Halo en Splinter Cell, toch wordt de naam van Rare's kunststukje op de PU-redactie nog steeds met respect uitgesproken.

Een klein sprongetje van opwinding was dus wel op zijn plaats toen we op de afgelopen E3 achter gesloten deuren uitgebreid kennis namen van GoldenEye: Rogue Agent.

FINGER, GOLDFINGER

Geen shaken, not stirred, geen Bond, James Bond, geen Q en geen Pierce Brosnan. Je speelt namelijk niet met 007! Say what?

Je neemt de rol aan van een uit de gratie geraakte MI6-agent die er nogal extreme werkmethoden op nahield. Onaanvaardbaar voor de Britse geheime dienst, maar criminelen kunnen een dergelijke 'gevallen engel' natuurlijk goed gebruiken.

Niemand minder dan Goldfinger (!) himself biedt je een baan aan met leuke carrièremogelijkheden en een lekkere oudedagsvoorziening. Dat je daar wel de nodige mensen voor over de kling moet jagen, is een bijkomstigheid.

Goldfinger is niet de enig bekende superschurk die zijn opwachting maakt. Ook Dr. No, een van de aartsrivalen van Goldfinger, is van de partij.

Aan jou de taak om - onder meer - het minileger van Dr. No op te ruimen en de opperboef zelf het zwijgen op te leggen.

EXPLOSIEF

Rogue Agent is een shooter en dus kun je de magazijnen legen van divers schietgerei. Je kunt aangenaam aan de slag met mitrailleurs, pistolen, sluipschuttersgeweren, rocketlaunchers, gifgasgranaten en ander explosief speelgoed.

Je tegenstanders zijn te verdelen in drie categorieën. Je hebt het 'ik-vecht-me-graag-dood' kanonnenvoer, de wat defensievere tegenstander die zo nu en dan handig dekking zoekt, en de echt slimme types die samenwerken, omtrekkende bewegingen maken en gebruik maken van de omgeving. De A.I. is erg belangrijk voor EA omdat daar in de afgelopen Bond games flink wat (terechte) kritiek op werd geleverd.


"Sorry dude, met die linker gun schiet ik alleen op echte kerels."

GOLDEN-EYE POWERS?

Een spelelement dat op mij wat misplaatst overkomt, is je geïmplementeerde cyberoog.

Tijdens een van je missies voor Goldfinger wordt je oog kapot geschoten. Als gevolg krijg je een cybernetische oogimplantaat en daarmee kun je allemaal hightech trucjes uithalen. Vandaar ook je koosnaampje: GoldenEye.

Leuk in een spel als Psi-Ops maar in een James Bond spel? Zelfs de Bondgadgets van Q maakten het niet zo...eeh.. bont.

Een van je eye powers is een elektromagnetisch veld. Dit lijkt wel een beetje op de Jedi Knight forcepower *Grip*. Richt je oogstraal op een vijand en je kunt hem de lucht in tillen en met hem spelen als met een marionet. Het is erg geniepig om een baddie door een raam te smijten of boven een ravijn te tillen en genadeloos te droppen.

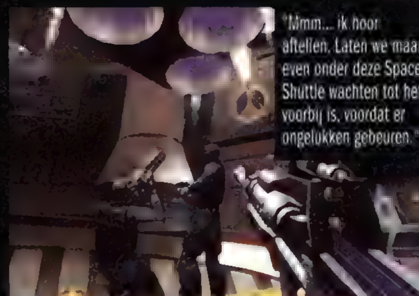
De andere oogtruc is een elektromagnetisch schild. Hiermee kun je een gouden schild om je heen optrekken om kogels af te weren.

In totaal heb je vier eye powers en die kun je steeds voor een korte duur gebruiken. Dat ze leuke gameplay opleveren is natuurlijk goed mogelijk, alleen voelen dit soort vermogens een beetje *out of place* in een Bondachtige game. To be continued...

"JE SPEELT NAMELIJK NIET MET 007! SAY WHAT?"


Een draak van een level. In Assen hebben we trouwens een subtropisch zwemparadijs dat ongeveer net zo is versierd.


"Je bent toch de bad guy? Dan mag je wel wat meer kills maken. Wij doodgravers moeten ook leven."


"Mmm... ik hoor aftellen. Laten we maar even onder deze Space Shuttle wachten tot het voorbij is, voordat er ongelukken gebeuren."


Slecht zijn is goed, 007-superschurken komen tot leven, online gameplay


Waar zijn de babes? Een mechanisch oog, wat is dit, Deus Ex?





Te laat, te laat, zei Winnetou; het zaad is al naar binnen toe.

Een beetje fist fucker stroopt eerst z'n mouwen op natuurlijk.

LEISURE SUIT LARRY

MAGNA CUM LAUDE

Een game met tieten wordt meestal door onze sexpert Ed belicht maar voor de nieuwe Larry maakte onze nestor een uitzondering. Jan speelde namelijk alle vorig delen en daarom was hij de aangewezen persoon om te checken of dit icoon anno 2004 nog levensvatbaar is...

Het allereerste Larry adventure speelde ik in 1987. Voordat je het spel begon, diende je vijf vragen te beantwoorden om aan te tonen dat je 18 was. Vervolgens mocht je ronddolen met een kalend mannetje in een fout pak met één doel: dames versieren.

Al doende belandde je in de meest idiote situaties en tikte je in een tekstbalkje acties in als Open Door, Kiss Girl, Use Condom (als je dat laatste niet deed, liep je tijdens die wip met dat hoertje een SOA op en werd je later in de game dodelijk ziek). Van point and click had niemand nog gehoord.

Deel 2 is voor mij nog altijd de beste uit de serie: Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places). In totaal volgde zes games (Casino games niet meegeteld) maar de laatste twee waren meer herhalingsoefeningen.

Het is dan ook even opvallend als prijzenswaardig dat Vivendi de serie nieuw leven heeft ingeblazen in een tijd dat de ene na de andere adventure wordt afgeschoten.

BABES SCOREN

In plaats van Larry Laffer speel je Larry Lovage; het neefje van Larry dat in het laatste jaar van college zit. Lovage is een ultieme loser maar wil dolgraag meedoen met de lokale datingshow Swingles. Daarvoor moet hij eerst bewijzen dat hij dé ladykiller van de campus is en gaat ie dus op jacht naar babes.

In totaal moeten er vijftien dames geschaakt worden, waarbij je de ene chick verleidt tot een drinkwedstrijd en een andere keer in een heus triootje belandt. Verder dan tieten en tepels zal de game overigens niet gaan en bovendien draait het in Magna Cum Laude meer om het voorspel dan om de daadwerkelijke daad.

Trouwens, als je gaat zitten geilen op de rondborstige karakters uit deze game ben je natuurlijk nog zieliger dan Larry zelf.

SPERMACELLETJE

Aangezien Larry voor het eerst naast PC ook de consoles aandoet (PS2, Xbox) is er geen sprake van point and click maar een besturing die we kennen van het laatste Monkey Island avontuur op de PS2, en dat werkt prima.

De gameplay valt uiteen in allerlei grappige minigames (die ook na afloop herspeelbaar zijn) waarbij een grote rol is weggelegd voor conversatie - net als bij het origineel. Weg zijn de vooraf getoonde dialooglijntjes waar je uit kiest.

Tijdens gesprekken bestuur je een heuse spermacel die je ritmisch - een beetje als bij Parappa The Rapper - door een sidescrolling menu dirigeert. Je ontwijkt obstakels maar hapt naar 'goede' en 'slechte' icoontjes. Hoe meer goede icoontjes je hapt, hoe soepeler het gesprek verloopt en de kans dus groter is dat de dame in kwestie doet wat jij van haar wilt.

Natuurlijk zul je ook (juist!) de foute en 'crazy' icoontjes ophappen om te horen wat voor domme opmerkingen Larry maakt. Deze conversatie zie je het hele spel door; er zitten meer dan 90.000 gesproken woorden in de game.

Andere minigames zijn drinken, flyers uitdelen (denk aan de klassieker Tapper), dansen, trampoline springen, Whack-a-mole en nog veel meer lolligs. Dit alles natuurlijk naast klassieke adventure elementen als het zoeken naar juiste voorwerpen en geld verdienen.

"OF JE LARRY NU WEL OF NIET KENT, EEN GRIJNS ZAL JE ZEKER NIET KUNNEN ONDERDRUKKEN."



Je hebt van die plaatjes waar je op een of andere manier gelijk dorst van krijgt.

FUNNY

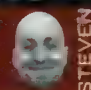
Of je Larry nu wel of niet kent, een grijns zal je zeker niet kunnen onderdrukken tijdens het spelen van Magna Cum Laude. De game is op vele fronten gewoon stompzinnig funny. De grappen zijn zo fout dat ze weer leuk worden, de dames zo overdreven rondborstig en vooral de onhandige, hilarische, pathetische, sjacherende gesprekken van Larry verleiden je tot een brede grijns.



Looks, funny, origineel, uniek conversatiesysteem



Erg Amerikaans, lang niet iedereen kent Larry nog.



RESIDENT EVIL
OUTBREAK

Wat een feest toch voor alle Cube-bezitters wereldwijd. De geweldige Resident Evil-franchise verschijnt exclusief op hun kubus. Hé, maar wacht eens effe...

Waarom werd er dan toch een tijdje geleden dit nieuwe deel voor de PS2 aangekondigd? Wie het weet mag het zeggen, want ik heb geen flauw idee. Het feit dat Outbreak geen volwaardig nieuw deel is heeft er gelukkig voor gezorgd dat er niet al te veel ophef over is ontstaan. Het indrukwekkende vierde deel verschijnt dan ook wel gewoon op de Cube.

In deze preview wil ik mij natuurlijk richten tot de PS2-bezitters, die ongetwijfeld blij zullen zijn met de gelegenheid om weer wat zombies neer te knallen. En het belangrijkste aspect van Outbreak is natuurlijk dat je dat ditmaal online doet, met maximaal vier spelers tegelijk.


Die schuurfeesten worden steeds groffer!

"EEN ONLINE RESIDENT EVIL DIE NIET ONLINE GAAT? INDERDAAD, HET IS TE BELACHELIJK VOOR WOORDEN."

GECOMBINEERDE VAARDIGHEDEN

Ik heb me een tijdje met de Amerikaanse versie vermaakt, maar kon daarbij alleen de singleplayer mode checken. Deze is identiek aan de online mode, los van het feit dat je met computergestuurde bondgenoten samenwerkt in plaats van echte mensen. Het gegeven van meerdere personages die tegelijkertijd in hetzelfde gebied rondwandelen is dan ook de spil van de gameplay.

Je kunt kiezen uit acht verschillende personages die, zoals valt te verwachten, allemaal hun eigen vaardigheden hebben.

De verschillen zijn niet heel groot, maar veranderen het verloop van het spel aanzienlijk. Denk bijvoorbeeld aan Resident Evil 2, waarin Leon een aansteker op zak had en Claire een lockpick. Zo begint in Outbreak het ene personage met een pistool, terwijl een ander figuur juist goed is in het mixen van herbs (om maar iets te noemen). Zowel online als offline speel je maximaal met z'n vieren, waarbij de gecombineerde vaardigheden bepalen hoe je de levels kunt doorlopen.


"Hee griezel, mot je wat? Ik zou maar oppassen, want ik zoek mot!"

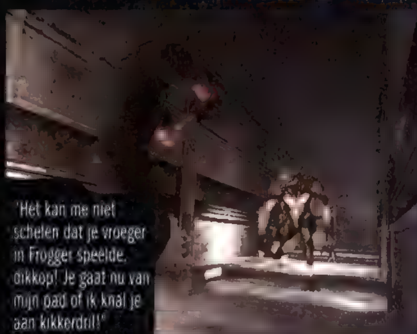

"Dude! Toen hij zijn hart aanbood, bedoelde hij dat natuurlijk niet letterlijk!"

BEKENDE KOST

Outbreak volgt niet een verhaal dat je van punt A naar Z leidt. Het draait allemaal om het ontsnappen uit een aantal verschillende situaties, in de vorm van vijf scenario's. Deze belichten ditmaal de ervaringen van gewone mensen, die op een kleinschaligere manier de dupe worden van het uitbreken van het virus. Een originele twist op het gegeven van de held die het complot moet ontrafelen. Het eerste scenario plaatst je bijvoorbeeld in een café, waar meerdere mensen aan het eind van hun werkdag samenkomen om te ontspannen.

Zoals je waarschijnlijk al verwacht wordt het feestje verstoord door een aantal ongewenste gasten. Dit leidt zoals altijd tot het overhoop rammen of knallen van zombies, en het oplossen van simpele puzzeltjes. Dit is allemaal bekende kost, en alles zal dan ook gaan afhangen van de eerder genoemde samenwerking van de personages, die voornamelijk online interessant is. Een oordeel bewaar ik voor de review, maar ik kan wel al verklappen dat de A.I. in de singleplayer het één en ander te wensen overlaat.

Nou heb ik onlangs wel een belangrijk bericht opgevangen omtrent de Europese release, dat ik absoluut met jullie wil delen. Resident Evil Outbreak zal (zo goed als zeker) niet online gaan. Een online Resident Evil die niet online gaat? Inderdaad, het is te belachelijk voor woorden. Maar toch wordt de game aan het eind van de zomer ook hier in de winkels verwacht. Waarom deze game, waarvan de grootste charme in de online gameplay zit, toch wordt uitgebracht is mij een raadsel. Denken ze nou echt dat de Europese PS2-bezitters zo wanhopig zitten te wachten op kreunende zombies, dat zij zich zelfs aan de magere en verhaalloze single-player-mode zullen vergrijpen?


"Het kan me niet schelen dat je vroeger in Frogger speelde, dikkop! Je gaat nu van mijn pad of ik knal je aan kikkerdril!"


"Meneer, weet u misschien waar wij de online-mogelijkheden kunnen vinden?"


Omdat het idee van een online Resident Evil heel vet is.


Omdat er zonder de online mode weinig van deze game over blijft.





JAN

VERWACHT: 15 OKTOBER 2004



FABLE

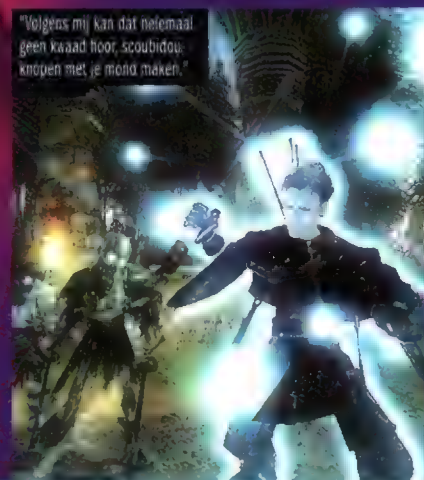
SPEL MET EEN EIGEN GEZICHT



Lastig om bij zo´n plaatje wat leuks te verzinnen: het is maar een dooie boel.

De kogel is door de kerk. De bal ligt in het doel. De teerling is geworpen. De kaarten zijn geschud. Fable komt binnenkort uit en wel op 15 oktober. Na een hele dag hands-on spelen op locatie in Engeland heeft Jan er weer alle vertrouwen in...

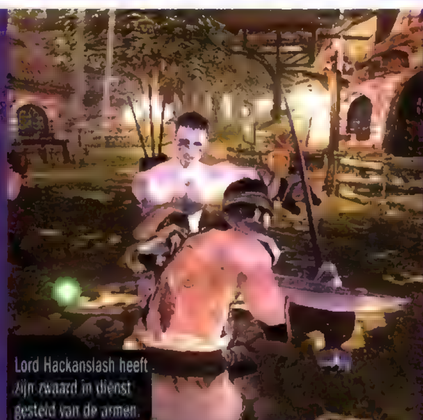
Vorige maand vertelde ik over de drie verschillende manieren om in Fable door het leven te gaan. Deze maand ga ik dieper in op het achtergrondverhaal en het ontwerpen van je eigen, unieke held. Waarom ik dat vorige maand niet meteen gedaan heb? Omdat dat een verslag was van drie korte speelsessies op de E3, terwijl er nog 23 journalisten achter me in een rij stonden te dringen voor een paar minuten gameplay. Meer recentelijk ben ik heen en weer gevlogen naar Engeland waar ik de game een hele dag heb kunnen spelen, van 's ochtends vroeg tot 's avonds laat. Tot het moment dat de taxichauffeur zijn claxon ten derde malen indrukte en het Big Blue Box personeel de Xbox-controller operationeel uit mijn handen moest verwijderen. Wauw, dacht ik toen. Wauw, wat is deze game vreselijk leuk en verslavend.



"Volgens mij kan dat helemaal geen kwaad hoor, scoubidou-knopen met je mond maken."

BIG BLUE BOX • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.FABLEGAME.COM


Als mensen telkens hun jas willen ophangen aan je hoorntjes, zou jij ook rood worden van woede.


Lord Hackanslash heeft zijn zwaard in dienst gesteld van de armen.

BROEKVENT MET TRAUMA

Je begint het spel als een klein ventje dat voor zijn vader wat klusjes in het dorp moet doen. Het is een zonovergoten, vrolijk dorpje. Net als in het echte leven wonen in dit dorp niet alleen lieve en vriendelijke, maar ook vervelende, overspelige en ronduit slechte mensen. En meteen word je als kleine knaap voor keuzes gesteld. Help je die peuter van een pestkop af, of pest je lekker mee? Vertel je de vrouw over haar overspelige man die je in het weiland hebt zien vozen met een ander (maar echt!) of houd je je kaken op elkaar?

Typische Molyneux-dingen die doen denken aan KotOR. Na een paar inleidende opdrachten, doet het kwaad zijn intrede in je dorp. Een roversbende moordt iedereen uit, inclusief je vader, terwijl je moeder en zusje worden gekidnapt. Je ontsnapt ternauwernood aan de dood dankzij een mysterieuze magiër die je meeneemt naar het heldengilde. Hier onderga je je training en groei je op tot jonge knaap door je te bekwamen in drie verschillende vaardigheden: Will (magie), Close Combat (zwaarden en bijlen) en Range Combat (pijl en boog).

Als je denkt dat je sterk genoeg bent trek je de wijde wereld in om de grootste held aller tijden te worden. Dan begint het spel pas echt, ook al ben je dan al uren aan de slag. Het gevoel dat je alleen nog maar de inleiding hebt doorlopen, vervult je met ontzag voor de grootschaligheid van deze game. Nogmaals, wauw!

LORD ARSEFACE

De uitgebreide manieren om zelf je karakter uit te dossen gaan een stuk verder dan je ooit in een RPG hebt gezien. De game is dan ook geen RPG in de traditionele zin van het woord, daarvoor bezit het spel te veel lekkere hack & slash actie (die zeer uitgebreid is maar daarover meer volgende maand in de – jawel eindelijk – review), adventure-onderdelen en puzzels. Maar terug naar het ontwerpen van je held.

Aan alles lijkt gedacht. Je kunt je lichaam trainen en afhankelijk van het voedsel dat je tot je neemt word je dik, dun of gespierd. Met genoeg geld kun je ook een titel kopen en een klassennaam. Wil je bijvoorbeeld door het leven gaan als Assassin dan kan dat, maar dan zal niet iedereen je aardig vinden.

Titels variëren van nobele tot ridicule namen, zoals Chicken Chaser of Lord Arseface. Die laatste zal in het begin bij menig dorpsbewoner op hoongelach stuiten, maar afhankelijk van je roemruchte daden, kan het zo maar zijn dat de naam Lord Arseface vijf uur later in ieder dorp met respect wordt uitgesproken.

Je uiterlijk wordt verder bepaald door de kaarten die je verzamelt. Zo kun je in de loop van het spel Barber Cards vinden met verschillende kapsels en baardtypes, of een hele trits tatoeagekaarten. Lever een kaart in bij de kapper en voor je het weet sta je weer buiten met een hanenkam en een puntsik, of heb je liever een Wubbo Okkels-snor en een kale knar? Vervolgens tatoeëer je een Keltisch teken op je kale kop en ben je dé man. Of niet, dat hangt er vanaf hoe 'goed' je het doet als held. En dan heb ik het niet over goed in de vorm van goed & slecht. Dit soort bijzondere aspecten zijn typerend voor de overdaad aan leuke gameplay-elementen die de gebruikelijke structuur van avonturieren en missies voltooien een extra dimensie geven. Volgende maand de review dus.


Volgens mij moet je in de game wel hele rare dingen doen om zo 'n uiterlijk te verdienen.

MAGIE

In Fable kun je al hakkend en beukend door het leven gaan, maar magie is een wezenlijk onderdeel van de gameplay. Helemaal zonder magie kom je veel minder makkelijk door het spel heen. De in totaal zeventien spreuken die je kunt leren - upgrades niet meegerekend - zijn a) super mooi om te zien, b) erg origineel en c) uiterst handig. Dus waarom zou je ze laten liggen? Zo kun je een vuurvuist loslaten, de tijd vertragen (bullet time) en een bliksemschicht uit je handschoen laten gieren. Het is zelfs mogelijk om het laatste wezen dat je hebt gedood weer tot leven te wekken en in jouw dienst te laten vechten. Cool. Very cool indeed.

MOLYNEUX BEGINT HET TE LEREN?

"Ik doe het niet meer", verzucht Peter Molyneux, terwijl hij zichtbaar vermoeid maar voldaan tegenover me zit. De man is in korte tijd behoorlijk grijs geworden en zijn wijkende haargrens lijkt voorgoed het achterveld te hebben opgezocht. Maar wat gaat Peter M. nu precies niet meer doen?

"Ik ga niet meer zo vroeg games aankondigen. In principe is Fable nooit echt uitgesteld, maar ja, je weet hoe die dingen gaan. Neem Black & White 2, de komende zes maanden laat ik niks meer los over die game, die hebben we veel te vroeg laten zien. Hetzelfde geldt een beetje voor The Movies. Maar nu Fable zo goed als klaar is, is Peter De Grote tevreden?

"Absoluut, wanneer een spel mij na vier jaar nog kan verbazen doordat testers dingen ontdekken die we niet voorzien hadden – en dan bedoel ik geen bugs maar gameplay – dan ben ik meer dan tevreden. Het spel is werkelijk uniek."

Is Molyneux niet bang voor het Black & White effect? Dat de game uiteindelijk alleen maar kan tegenvallen omdat mensen er zo ontzettend (misschien wel te) veel van verwachten?

"Nee, daar ben ik niet bang voor. Black & White miste - achteraf gezien - een structuur, waardoor het minder als een game voelde. Fable heeft wel een structuur, maar is tegelijkertijd zeer open en breed bewandelbaar. We forceren de speler niet op een bepaalde manier iets te doen, maar hij weet altijd wel wat hem te doen staat.".


Als Lord Wanker had geweten dat zijn acties in dit spel zijn uiterlijk zouden bepalen, had hij waarschijnlijk niet zoveel trekbewegingen gemaakt.

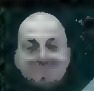
"WAUW, WAT IS DEZE GAME VRESELIJK LEUK EN VERSLAVEND."


"Hopelijk ben ik in mijn volgende leven weer gewoon een giraffe."


Die brugwachters van tegenwoordig nemen hun werk veel te serieus.

\+ De beginfases zijn sterk uitgewerkt.

− Grote kans dat de game al snel in herhalingen zal vervallen.



METROID PRIME 2 ECHOES



"Oeps, dat was ik! Sorry hoor, gisteren buitenaards gegeten."

Ik heb op de E3 met geen één game zo veel tijd doorgebracht als met Metroid Prime 2... maar toch was het niet genoeg. Gelukkig haalde Nintendo de E3 demo naar Nederland en kon ik weer lekker verder knallen.

Over de singleplayer mode zijn we snel uitgepraat. Niet omdat die niet noemenswaardig is, maar in feite is daar weinig aan veranderd ten opzichte van het voorgaande deel. Nog net iets mooiere graphics, nieuwe omgevingen... je kent het wel. Dit tweede deel zal ongetwijfeld in de komende tijd nog wel met een paar verrassingen op de proppen komen, maar deze demo geeft verder vrij weinig weg.
Wel opvallend is dat alle speciale schoten van je beam canon ditmaal met ammo werken, en je alleen met je standaard wapen onbeperkt kan knallen.
Ben ik verder nog iets vergeten? Oh ja, zoals ik in de E3 special al schreef is Echoes voorzien van een multiplayer mode. En juist daar wil ik het eens effe over hebben.

SPECIALE SCHOTEN

Vier speler split-screen actie is natuurlijk iets waar mee een spel als Metroid Prime snoeihard op zijn bek kan gaan - dankzij het lock-on systeem - maar dat gebeurt gelukkig niet. Je moet gewoon uit je hoofd zetten dat je een first person shooter aan het spelen bent, want het targeting systeem levert een compleet andere ervaring op.
Als jij en een vijand elkaar in het vizier hebben, en jullie op elkaar gericht blijven dankzij het ingedrukt houden van de linkerschouderknop, bepalen een aantal verschillende elementen wie de ander raakt. Als je niet meer hoeft te richten kan je natuurlijk optimaal gebruik maken van de omgeving en heel makkelijk springend achter een paal vandaan duiken om een paar schoten te lossen. Ook het type wapen bepaalt hoe gemakkelijk je de anderen raakt, want de maps zitten uiteraard vol met power-ups.
In deze demo versie was slechts één multiplayer level speelbaar, een symmetrisch ruimtestation genaamd Sidehopper Station. Op verschillende voor de hand liggende plaatsen vind je hier missiles en andere simpele voorwerpen, maar voor de wat exclusievere upgrades moet je natuurlijk de geheimen van de levels kennen. Wie zijn best doet vindt onder andere een oneindige voorraad speciale schoten en missiles, en tijdelijke onzichtbaarheid of onkwetsbaarheid.

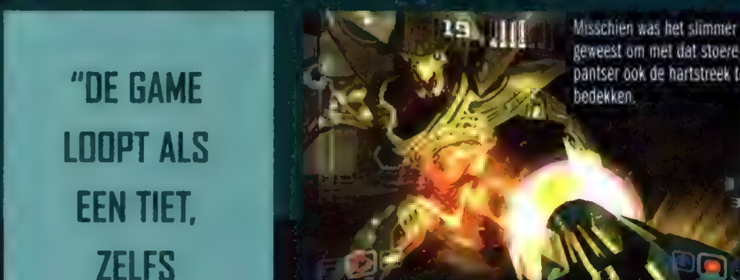
TARZAN

Ontwikkelaar Retro Studios is natuurlijk ook zo slim geweest om de mogelijkheden die het pak van Samus met zich meebrengt in de maps te verwerken. Zo vind je bepaalde punten waar je met jouw energiestraal als Tarzan naar de overkant kunt slingeren, en speelt de morph ball een grote rol. Het is namelijk niet alleen leuk om in balvorm bommen naast jouw tegenstanders neer te leggen, er zijn ook kanonnen die jou in deze vorm naar anders onbereikbare gebieden schieten. Je vindt zelfs magneetbanen waar je als morph ball op strategische wijze gebruik van kunt maken.
Je bent overigens niet alleen maar bezig met het afknallen van jouw tegenstanders, want als je Deathmatch verruilt voor de Bounty mode, moet je munten gaan verzamelen. En die munten verkrijg je door... tegenstanders af te knallen. Okay, het draait dus wel om het afslachten van alles en iedereen. Maar in de uiteindelijke versie zullen ongetwijfeld nog meer multiplayer modes zijn terug te vinden.

TIET

En wat ben ik nu nog vergeten te vermelden? Er zit een mysterieuze hack optie in de multiplayer mode, maar wat deze precies inhoudt is mij nog niet helemaal duidelijk. En de game loopt als een tiet, zelfs split-screen ziet alles er super slick uit. Kan het nog beter? Dacht het niet!

> "DE GAME LOOPT ALS EEN TIET, ZELFS SPLIT-SCREEN ZIET ALLES ER SUPER SLICK UIT."



Misschien was het slimmer geweest om met dat stoere pantser ook de hartstreek te bedekken.



"Dokter, ik heb last van een wat tintelend gevoel in mijn onderarm."



En dan mopperen sommige mensen dat ze last van mieren hebben.

+ Alles! Een vervolg op een van de beste games ooit. Wat wil je nog meer?

– Dat ik deze demo niet meekreeg en moet wachten op de review versie...



RELENTLESS • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

VERWACHT: SEPTEMBER 2004

Niemand draait zo fijn aan knoppen als Skate... zeggen zijn vriendinnen.

DJ DECKS & FX

Sony gaat met de PS2 voor de massa, dat is in het afgelopen jaar wel duidelijk geworden. Hun volgende product om ook de niet fanatiek en regelmatig gamende doelgroep te bereiken betreft een 'DJ-pakket voor beginners en gezelligheidsdieren'.

EyeToy en SingStar; het zijn twee releases die de PS2 van een pure gameconsole deels getransformeerd hebben tot een gezellig speelkastje voor de hele familie.
Sony trekt deze lijn door met DJ: Decks & FX, een music mixer/composer waarbij je twee draaitafels, een vermogen aan mixapparatuur (helaas allemaal virtueel) en zeker vijftig gelicenseerde tracks van grote en minder grote DJ's en producers (waaronder Louie Vega, Martin Solveig en Bob Sinclair) tot je beschikking hebt.

LEUKE MIX

Om het geheel wat meer sjeu te geven heeft ontwikkelaar Relentless er nog een hoop a capella's, effecten en samples aan toegevoegd. Deze set wordt gecompleteerd met een aantal modes en een overzichtelijke audiovisuele handleiding waarin je alle kneepjes van het DJ-vak worden bijgebracht. Die laatste is flink uitgebreid. Als je er eenmaal doorheen bent, zul je al vrij snel een leuke mix op je beeldscherm in elkaar kunnen flansen.

MINDER MECHANISCH

Je kunt je verdiepen in een Party, Pro en Studio mode. In deze varianten kunnen platen gemixt en gemanipuleerd worden, waarbij echte DJ's laten horen wat er allemaal wel niet mogelijk is met de vele opties, samples, effecten en loops.
De vingers glijden weliswaar niet over het vinyl, maar Relentless heeft de realiteit op stijlvolle manier een virtuele vorm gegeven.
Klooien met de pitch, loops maken van bepaalde tracks, flink pielen met de frequentieknoppen om de 'kleur' van het geluid te veranderen, samples op bepaalde plekken van een nummer plaatsen, kortom: het echte DJ-werk.
Erg relaxt is het feit dat je heel veel mixwerk kunt verrichten met de analoge sticks. Hierdoor voelt de bediening wat minder mechanisch aan.
Qua concept is DJ: Decks & FX absoluut een toffe manier om alleen of samen met wat vrienden bezig te zijn op de PS2. Wel vraag ik me af of de beperkte save-optie niet een domper op de mixvreugde gaat worden, in de preview-versie kon ik slechts één van mijn creaties op de Memory Card kwijt.

ANDERE DOELGROEPEN

Wie thuis naar totaal andere muziek luistert dan die in DJ: Decks & FX, zal niet zo snel naar deze virtuele DJ-mix-set grijpen. Maar voor hen gloort er hoop aan de horizon. Er bestaan namelijk plannen om, mits deze editie goed verkoopt, andere genres aan bod te laten komen. Deze hebben op zich natuurlijk ook weer een gigantische following, dus toekomstige versies (hiphop- of R&B-edities lijken me het meest voor de hand liggend) zullen ongetwijfeld ook door die andere doelgroepen in de armen worden gesloten.



Jaaa, laat die Skate maar schuiven.



Zo ga je swingend naar de knoppen.

"DE VINGERS GLIJDEN WELISWAAR NIET OVER HET VINYL, MAAR RELENTLESS HEEFT DE REALITEIT OP STIJLVOLLE MANIER EEN VIRTUELE VORM GEGEVEN."

GERUCHTEN

Twee interessante geruchten bereikten de redactie.
Gerucht 1: er is een stukkie hardware in ontwikkeling dat opslaan en opnemen wel mogelijk maakt. Gerucht 2: er komt een mogelijkheid om je mixen online te zetten zodat iedereen ze kan beluisteren.
Laten we hopen dat tenminste één van die geruchten op waarheid gebaseerd is, zodat aspirant DJ's echt kunnen laten horen hoe goed (of slecht) ze wel niet zijn.



Schuif eens wat op. Ik hoor niets.

VOLDOENING

Als je met je DJ-skills het dak eraf wil blazen, moet je wel over hele fijne speakers beschikken. De speakers van mijn bijna prehistorische stereo klinken nog altijd stukken beter dan die van mijn nieuwe breedbeeld-TV. Maar ja, de CD-speler van mijn toren vreet nog altijd geen PS2-disks. Eventuele oplossing: een surround sound system aanschaffen voor je TV. Heb je daar geen geld voor (over), dan moet je maar roeien met de riemen die je hebt. Of dat genoeg voldoening schenkt, wordt duidelijk wanneer DJ: Decks & FX in de review gaat.



Zeer uitgebreid en gebruiksvriendelijk; zelfs de grootste amateur kan in een handomdraai plaatjes mixen



De beperkte save-optie zal de houdbaarheid van DJ: Decks & FX waarschijnlijk drastisch beperken



Tribal Echoes? Dat klinkt als een speciale versie van Metroid Prime 2. Eentje met vlekken op de cover.

IMMORTAL CITIES

CHILDREN OF THE NILE



Waar zijn ze toch gebleven? Die toffe stedenbouw-sims? Na SimCity 4 kan ik me eigenlijk niets meer heugen. Is het genre dan ten dode opgeschreven? Nee, Immortal Cities luidt een nieuw tijdperk in.

Ja natuurlijk, in Rise of Nations had je ook steden en straks in Rome: Total War heb je ook complete steden. Maar die zijn stuk voor stuk onderdeel van een veel grotere spelstructuur; namelijk die van de RTS.

Met stedenbouw-sims doel ik op titels als Caesar en Pharaoh. Beide games afkomstig van Impressions, een studio die door Sierra de nek om is gedraaid. In plaats van bij de pakken neer te zitten, begon het grootste deel van de ontslagen medewerkers een nieuwe studio: Tilted Mill Entertainment. En daar wordt momenteel met man en macht gewerkt aan Immortal Cities: Children of the Nile.

CHILDREN OF EMPIRE EARTH?

Children of the Nile speelt zich af in de tijd dat Egypte een grote en machtige natie was. Als speler ben je een farao, de heerster van Egypte. Het is jouw taak een samenleving op te zetten en steeds nieuwe technologieën te ontwikkelen.

De warme 3D-graphics van Childeren Of The Nile springen direct in het oog. De zon komt op, staat hoog aan de hemel en daalt weer, en dat levert mooie plaatjes op. Je kunt helemaal uitzoomen voor een goed overzicht en inzoomen voor veel details. Vooral wanneer je technologie wat verder is ontwikkeld, en je een aantal mooie bouwwerken hebt staan, is het echt genieten geblazen.

Het spel maakt gebruik van een aangepaste Empire Earth-engine, maar aangezien de nadruk veel meer op steden en onderdanen ligt, worden de gebouwen met veel meer detail weergegeven.

De oude Egyptenaren maakten veel gebruik van felle kleuren voor hun symbolische muurschilderingen op de witgele stenen, en dat wordt hier prachtig in beeld gebracht.

ONDERDANIGE ONDERDANEN

Denk nu niet dat je met een Pharaoh 3D te maken hebt. Tilted Mill gaat veel verder. Zo is een zeer belangrijke rol weggelegd voor je onderdanen en hun gezinnen. Elk huishouden heeft bepaalde behoeften en dat geldt voor iedere klasse.

Naarmate je samenleving technisch complexer wordt, ontstaan verschillende groepen.

De gegoede klasse wil vermaakt worden met (straat)theater, terwijl een arbeider al blij is als hij genoeg te eten en te drinken heeft.

Elke inwoner verlangt een tempel om de goden te vereren. En je wilt niet dat je onderdanen unhappy zijn, want die moeten uiteindelijk de belasting betalen, de bouwwerken bouwen en je legers aanvullen. Het is ook belangrijk dat er genoeg tempels zijn om overleden familieleden in te begraven. Dat deze begrafenis ook in beeld verschijnt, is tekenend voor de vele fraaie details van Immortal Cities. Je ziet daadwerkelijk familieleden rouwen en in processie door de straten trekken wanneer opa zijn laatste adem heeft uitgeblazen.

DYNASTIE

Kerndoel is het voortzetten van jouw dynastie. Met andere woorden: jouw familiehuis moet blijven regeren over Egypte tijdens de drie grote perioden waarin het spel is opgedeeld: de Old Kingdom, de Middle Kingdom en de New Kingdom.

Het wel of niet slagen van je dynastie hangt af van hoe goed (of slecht) je het doet als farao. Als je diverse opdrachten op de kaart vervult of prestige verdient door veel tempels en piramides te bouwen, dan zal je dynastie voortduren.

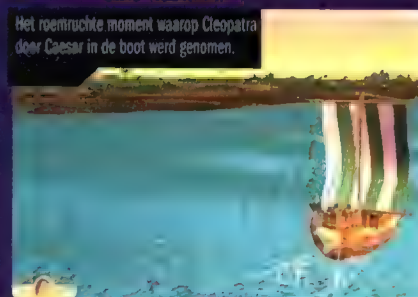
Met als hoogtepunt natuurlijk het opbouwen van je eigen graftombe. Je kunt letterlijk de eerste steen leggen en langzaam dit enorme monument boven de stad zien uitstijgen. Is dat nog eens een bouwsim of wat?


En wij maar denken dat Egyptenaren in piramides woonden.

"DE ZON KOMT OP, STAAT HOOG AAN DE HEMEL EN DAALT WEER, EN DAT LEVERT MOOIE PLAATJES OP."


De protestgroep "Fuck de mummie" liet weer eens van zich horen.


Ook in die tijd maakten grappenmakers al complexe figuren in het graan.


Het roemruchte moment waarop Cleopatra door Caesar in de boot werd genomen.


Eindelijk weer eens een stedenbouw-sim met diepgang en uitdaging


Er is vooralsnog geen grote uitgever die zich aan de game heeft gebonden



PIVOTAL GAMES • SCI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.PIVOTALGAMES.COM

VERWACHT: 03/ 04 2004

CONFLICT VIETNAM

Het aantal Vietnam-games begint bijna belachelijke vormen aan te nemen maar Conflict: Vietnam heeft de potentie om Shellshock het nakijken te geven. Jawel.

De Desert Storm-serie wordt meestal gezien als een goede middenmoter uit de eredivisie van de oorlog-shooters, maar met drieënhalf miljoen verkochte exemplaren doet Pivotal Games goede zaken.
Dat lijkt overigens meer dan het is; dit behelst de totale verkoop van Conflict: Desert Storm I & II, verspreid over alle platformen. Maar toch, in deze barre tijden ligt een miljoenenverkopende franchise niet voor het oprapen en dus... komt er niet geheel onverwacht een derde game.
Desert Storm III ging ook de makers te ver, en daarom koos men voor de Vietnam-oorlog. Erg origineel, zo na Guerrilla (Shellshock), EA (Battlefield Vietnam), Take 2 (Vietcong) en Vivendi Universal (Men Of Valor). Niet dus! Maar ach, als het een leuke game oplevert hoor je ons niet klagen.

ONDERSCHEIDEN

De belangrijkste vraag die natuurlijk gesteld moet worden luidt 'waarmee onderscheidt Conflict: Vietnam zich van de rest?'. Dat zijn eigenlijk twee zaken.


We willen niet weten hoe iemand aan de bijnaam Ragman komt.


"Tja, hadden ze maar sneller over de brug moeten komen."


Toen ze zijn tattoo belachelijk hadden gemaakt, ontstond alweer een nieuw conflict in Vietnam.


"Ik voel me een beetje in de zeik gezet."

"GEEN LOSSE MISSIES MAAR EEN GROOT, ZWETEND, LEVENS-GEVAARLIJK AVONTUUR, DAT SPRAK ME ERG AAN."


Meer diepgang, betere graphics, verhalende en explosieve gameplay


Hoeveel Vietnam-games komen er nog?

Allereerst is daar het verhalende element. Je gaat met een squad op stap en daarmee speel je dertig missies lang; het hele spel door.
Daarnaast is er een milde vorm van RPG-invloeden aanwezig waardoor je als speler je eigen speelstijl kunt hanteren.

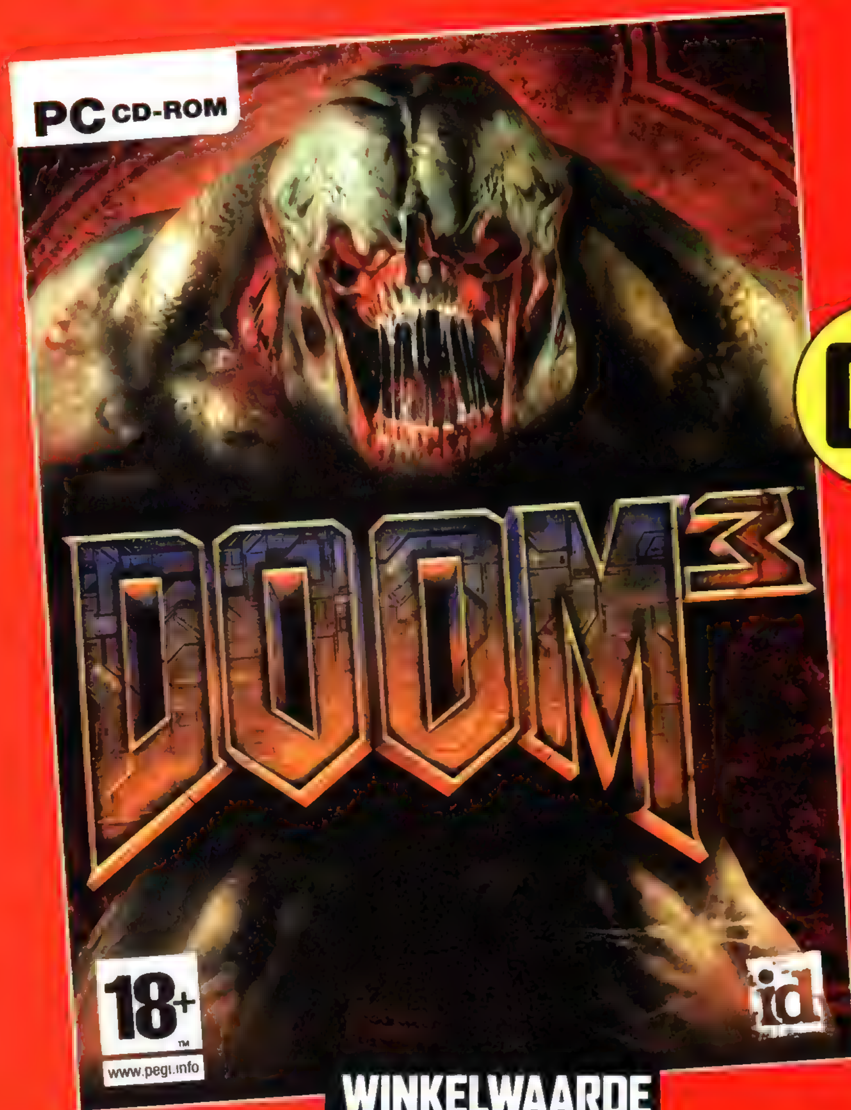
ZWETEND AVONTUUR

Ik begin bij de verhalende manier van gameplay. Iets wat Shellshock ook probeerde, hetgeen mijns inziens niet helemaal uit de verf kwam. Het basiskamp dat in Guerrilla's shooter werd gebruikt als uitvalsbasis bracht nauwelijks het gevoel van verbondenheid met je teammaten waarvoor het was opgezet.
In CV (Conflict Vietnam) had ik dat al een tikkie meer. Je begint als Cherry (die bijnaam krijg je omdat je vers van de pers je eerste Tour doet), een nieuwe soldaat van het 101e Airborne, die wordt ingezet voor het beruchte Tet Offensive in 1967.
De vlam slaat meteen in de pan als je helikopter wordt neergeschoten en je god-weet-waar terechtkomt.
Ver weg van het hoofdkwartier zonder radiocontact wacht een lange, helse trip door verraderlijke jungle met als enige doel: overleven en terugkomen naar het hoofdkamp. Onderweg stuit je op ruïnes, ondergrondse tunnelstelsels, dorpjes, zompige moerassen, boobytraps en dichte takkenbossen.
Het is jij en je squad tegen de Vietcong en de natuur. Geen losse missies maar een groot, zwetend, levensgevaarlijk avontuur, dat sprak me erg aan.

CONFLICT DANGEROUS

Je bent met vijf man: een sniper, een medic, een scout, een heavy gunner en natuurlijk jijzelf.
Iedere missie moet je met een kwintetje eindigen anders is het Game Over. Wordt een van je mannen neergeknald, dan is ie niet meteen dood maar verliest hij bloed. Dan moet je als een gek je medic inzetten zodat je maat weer gehealed kan worden. Ook andere leden kunnen elkaar verbinden (ze hebben allemaal de basiscursus EHBO gevolgd) maar je medic is de beste.
Na iedere missie kun je punten verdelen over de diverse stats van ieder teamlid. Zo kun je punten toekennen voor gebruik van wapens, het uitschakelen van boobytraps, het richten (erg handig voor je sniper), health, zicht enzovoort.
Aan de speler de keuze welke gespecialiseerde sol daat hij het vaakst inzet en hoe de punten worden verdeeld. Je kunt verschillende commando's geven zoals fire, protect, escort, focus fire, terwijl het ook mogelijk is om items te geven en te traden.
Hierdoor lijkt CV meer richting Hidden & Dangerous te leunen, zonder in te boeten aan actie en zonder een ingewikkelde interface en complexe cameracontrole. Ook de A.I. vond ik in dit stadium al behoorlijk overtuigend, waarbij je squad-leden zich niet als kamikazepiloten gedroegen en ook de VC-tegenstanders afhankelijk van hun posities goed reageren op vijandelijk vuur.
CV kan wel eens de beste Conflict-game worden van

VOOR NIEUW



WINKELWAARDE
PC
€ 59,95

OF

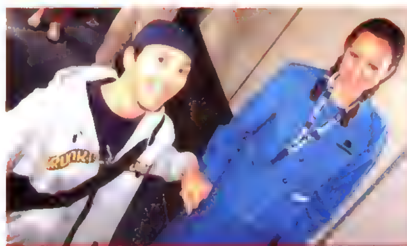
WINKELWAARDE
PS2/XBOX
€ 59,99

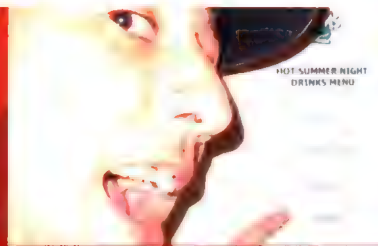


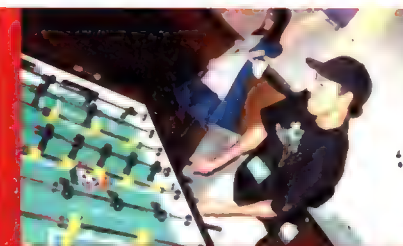
VOOR SLECHT

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL DE KAAR

SKATE





EA HOT SUM

HET WORDT EEN HETE WINTER

Electronic Arts beloofde een hete zomerse nacht in Redwood, Californië. Volgens Skate heeft deze reus op gamesgebied die belofte meer dan waargemaakt. Wat er 's nachts allemaal is gebeurd wil hij niet vertellen, dus zullen we het moeten doen met de ervaringen en indrukken die hij in de middag- en vroege avonduren opdeed. Die waren overigens ook wel interessant hoor. Lees maar verder.

Sinds een paar jaar nodigt ontwikkelaar/uitgever EA in de maand juli journalisten van over de hele aardbol uit om op hun gigantische campus in Redwood, Californië nog eens te laten zien wat er zo'n twee maanden eerder op hun immer hectische E3-stand werd getoond.

Voor EA's Hot Summer Night - The Event Formerly Known As Camp EA - was ik namens de PU de uitverkorene om een dertigtal aankomende releases in alle rust te komen bekijken en spelen. Nou ja, 'rust', zoveel titels in slechts één dagje moeten aflopen leek me minstens zo moordend als een dagje E3.

Was ik effe blij dat het grootste deel van die games al voorzien was van een first look of preview in dit blad. Dit betekende dat ik me kon richten op een handjevol titels waar nog maar weinig of zelfs helemaal niets over bekend was. Hier volgt een kleine greep uit EA's gigantische aanbod aan games die tussen dit najaar en de komende lente in de Europese schappen zullen liggen.

"DUIDELIJK IS DAT MET DE JAARWISSELING VEEL HITGAMES WEER UIT DE KOKER VAN EA ZULLEN KOMEN."

ARMIES OF EXIGO

De werknemers van het Hongaarse Black Hole Entertainment staken toen ik ze over deze game sprak, niet onder stoelen of banken dat ze grote liefhebbers zijn van StarCraft.

De adoratie van deze ontwikkelaar gaat zelfs zo ver dat ze een RTS-game voor de PC ontwikkeld hebben die qua graphics en gameplay verdomd veel weg heeft van Blizzard's meesterwerk.

Verwacht deze herfst immense single- en multiplayer battles tussen drie groeperingen: The Empire (ridders, elven, dwergen en gnomes), The Beasts (ogres en trollen) en The Fallen (insecten, zombies en zeer onaardige elven).

Wat deze game gaat onderscheiden van andere RTS-games, is het feit dat er ook ondergronds een hoop activiteiten plaatsvinden. Via ondergrondse tunnels kun je je troepen bijvoorbeeld midden in een zwaar bewaakt fort terecht laten komen en de tegenstanders van binnenuit een zware slag toedienen met fysieke en magische krachten (al kunnen zij op hun beurt ook een groot deel van jouw troepen uitschakelen door dammen te verwoesten, waardoor de tunnels volledig onderlopen).

Ik heb de game een uurtje gespeeld en ik moet zeggen dat ik er behoorlijk van onder de indruk was. Liefhebbers van Star- en Warcraft zullen zich ongetwijfeld zwaar gaan vermaken met deze titel, zowel off- als online.

FIFA 2005

Elk jaar ben ik weer benieuwd of EA er in zal slagen een goede footiegame neer te zetten waar een diehard footie freak als ik helemaal in op kan gaan. Helaas gebeurt dit vaker niet dan wel.

Door een aantal (op het eerste gezicht kleine, maar al snel zeer ingrijpend blijkende) aanpassingen en vernieuwingen lijkt het er nu echter op dat ontwikkelaar EA Canada de zaakjes wat beter voor elkaar heeft.


Armies of Exigo




Fifa 2005





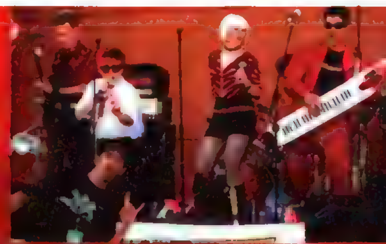














MMER NIGHT

Timesplitters: Future Perfect



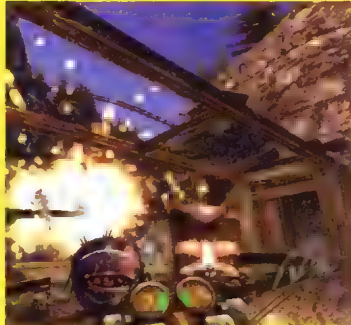


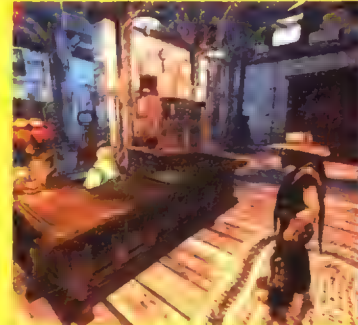
Oddworld Stranger











De belangrijkste nieuwigheidjes: First Touch. Met deze beweging kun je de bal, wanneer je 'm aangespeeld krijgt, middels de rechter stick een klein tikje in de gewenste richting geven. Dit wil zeggen dat je, mits goed getimed, handig van je directe tegenstander kunt wegdraaien om vervolgens een onoverbrugbare afstand te creëren. 't Lijkt iets kleins, maar geloof me, in tegenstelling tot het door mij verfoeide Off The Ball Control-systeem is dit een uiterst waardevolle implementatie die de gameplay een duw in de juiste richting geeft.

Tel daarbij de introductie van Xbox Live, verbeterde spelerdetails en een veel uitgebreidere Career Mode en het lijkt erop dat ik met de 2005-editie veel meer tevreden zal zijn. En nu maar hopen dat EA de licenties van alle Nederlandse spelers en clubs binnenhaalt...

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

Het derde deel uit Free Radical's FPS-reeks voor alle next-gen consoles doet op verschillende fronten een flinke stap vooruit ten opzichte van de twee voorgangers. De verhaallijn is meer uitgediept, en daarmee ook de gameplay.

Met Cortez maak je dit keer meer tijdreizen dan ooit, met als doel te achterhalen wie verantwoordelijk is voor de schepping van die vervelende TimeSplit-gasten. Wapens, gadgets en dergelijke zijn volledig afgestemd op de periode waarin je je begeeft (je reist regelmatig van de 20e naar de 25e eeuw en weer terug) en ditmaal is het zelfs mogelijk om oude en toekomstige versies van jezelf aan je zijde te laten strijden. Een beetje vreemd maar wel lekker, zullen we maar zeggen.

Deel drie kent verder weer de vertrouwde retesnelle actie met een soepele bediening. Compleet met een shitload aan multiplayer- en online-opties (de laatste helaas niet voor de Gamecube) wordt het ergens laat in de lente van 2005 zonder twijfel weer een heerlijk knalfeestje.

ODDWORLD STRANGER

De grootste verrassing op het event was toch wel de onthulling van de allernieuwste Oddworld game. Om voor mij nog onduidelijke redenen (wellicht omdat Oddworld: Munch's Oddysee niet bracht wat men hoopte) heeft Microsoft de ontwikkelaar Oddworld Inhabitants losgelaten. Daar zou dit bedrijf nog best wel eens spijt van kunnen krijgen.

Wat Inhabitants' mede-oprichter en creative director Lorne Lanning achter gesloten deuren liet zien, oogde namelijk bijzonder verfrissend. Gekozen is voor een mix van first en third person actie in een vooral op oude Westerns gebaseerde 3D-wereld met een hoog shoot 'em up gehalte en, zoals we van de Oddworld games gewend zijn, een flinke dosis humor.

Het verhaal staat geheel los van de voorgaande delen, waarbij je met premiejager The Stranger (half beest, half man) geld bijeen dient te sprokkelen door allerlei baddies in het Oddworld-universum in te rekenen. Doden mag, maar levend leveren ze meer geld op.

Wat deze game zo verfrissend maakt? Twee woorden: Live Ammo. Levende wezentjes als eekhoorns, wespen en stinkdieren die The Stranger met een kruisboog richting de bad guys kan schieten. Elk beestje heeft z'n eigen uitwerking en het is zelfs mogelijk twee soorten beesten tegelijk op je kruisboog te plaatsen.

Daarnaast is het mogelijk om spurtend op handen en voeten baddies op volle snelheid omver te kegelen en je vuisten op ze los te laten, waarbij je zoals gezegd continu kunt switchen tussen first en third person view.

Binnenkort ongetwijfeld veel meer over deze intrigerende titel die gepland staat voor een voorjaarsrelease (2005) op de Xbox en PS2.

CONCLUSIE

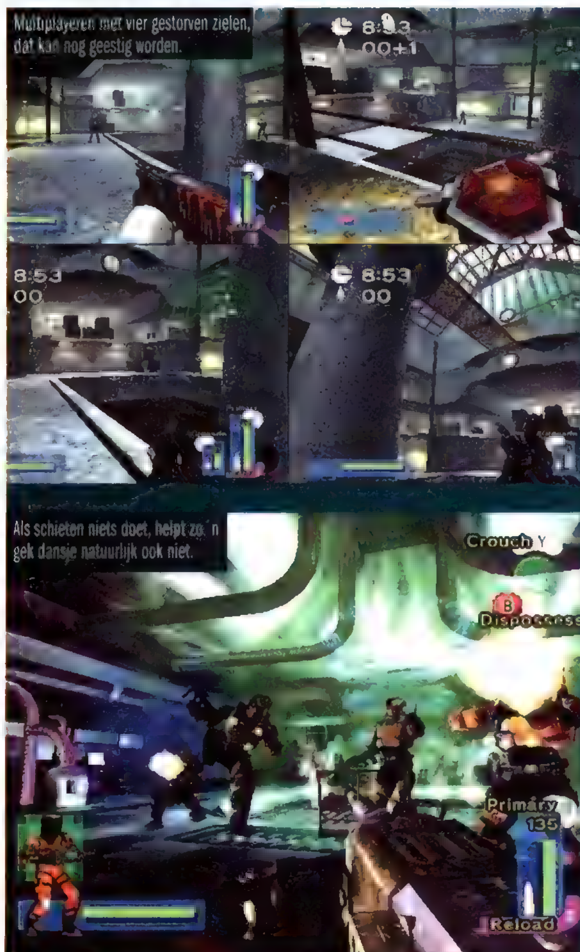
Nogmaals: de door mij gekozen titels vormen slechts een fractie van het arsenaal aan games waar EA ons tot aan de lente van 2005 mee zal bestoken.

Natuurlijk zit er in de complete line-up genoeg spul waar we in Europa niet echt op zitten te wachten (best leuk hoor, dat een sportgame als Madden wegens zijn vijftienjarig bestaan een speciale collector's edition krijgt op de PS2; bij ons maak je er hooguit 150 mensen blij mee).

Maar na de wederom indrukwekkende presentatie is duidelijk dat rond de jaarwisseling veel hitgames weer uit de koker van EA zullen komen. Zoals elk jaar, eigenlijk.

GAMECUBE — N-SPACE • NINTENDO • NINTENDO BENELUX • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

VERWACHT: 2005 — JURJEN



Multiplayeren met vier gestorven zielen, dat kan nog geestig worden.

Als schieten niets doet, helpt zo'n gek dansje natuurlijk ook niet.

GEIST

Volgens de moderne neurowetenschappen is het bezit van zoiets als een geest een biologische illusie. Dit heeft spelontwikkelaar N-Space er niet van weerhouden je de rol van zo'n fijnstoffelijke persoonlijkheidsdrager te laten spelen in hun eerstepersoons spookspel.

Als etherisch overblijfsel van iemand die om schimmige redenen is vermoord, schuif je de camera door 'geheime basis'-achtige omgevingen, waarbij je onzichtbare aard voorkomt dat iemand je opmerkt. Vreemd genoeg ben je niet geestkrachtig genoeg om door solide objecten te zweven, wat de spelervaring natuurlijk wel weer ten goede komt - als je zomaar ongezien door alle obstakels heen had kunnen glijden was je snel uitgespookt.

POLTERGEIST

Om hindernissen als gesloten deuren te kunnen passeren, moet je gebruik maken van je vermogen om als een ware poltergeist voorwerpen te bespoken. Je kunt bijvoorbeeld een stoel verschuiven, een lamp laten knipperen of munitie spontaan laten exploderen. Dit doe je om mensen en dieren in je omgeving bang te maken, omdat je het lichaam van zo'n warmbloedig wezen alleen kunt bezetten als je dit genoeg schrik hebt aangejaagd.

Na het bezetten van een hond, rat of soldaat kun je de fysieke vermogens van je gastlichaam gebruiken om je omgeving te manipuleren. Als rat kun je bijvoorbeeld door kleine holletjes kruipen, terwijl je in de huid van een soldaat kunt beschikken over uiteenlopend wapentuig.

Rondwandelend met twee vette guns in de aanslag komt de geest uit de fles: in wezen is dit spel goed te beschouwen als een first person shooter, maar dan wel eentje waaraan genoeg bovennatuurlijke elementen zijn toegevoegd om in potentie boven de standaardervaring uit te stijgen.

MEER VLEES

Geestdriftig trachtend een holletje in hun assortiment te dichten, hebben de mannen van Nintendo dit nogal grimmige spelletje ingelijfd, waarbij ze hopelijk genoeg tegenwoordigheid van geest bezitten om in te zien dat het project te prestigieus is om door N-Space op eigen kracht belichaamd te worden.

De spelervaring in de eerste demo's was te traag en te lineair om mij werkelijk geestdriftig te krijgen, en met inhoudelijke geestverwanten als Second Sight en Psi-Ops in aantocht zal het uiteindelijke product toch ook qua graphics wat meer vlees moeten krijgen om in de paranormale concurrentieslag niet de geest te geven. Eerlijk gezegd denk ik niet dat we hier iets van moeten verwachten dat uiteindelijk met een Gold Award beloond gaat worden, maar het schrikbeeld van een geestdodend product lijkt me minstens zo onwaarschijnlijk, gezien de toegezegde bemoeienis van EAD en Miyamoto.

GAME BOY ADVANCE — NST • NINTENDO • NINTENDO BENELUX • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

VERWACHT: Q4 2004 — JURJEN



Pas op Mario! Die paarse neushoorn probeert je te hypnotiseren!

Er zit een lek in deze pagina. Nu zien we hier ook al geesten.

MARIO VS DONKEY KONG

Ik had er lang naar uitgekeken, dat moment waarop ik Mario VS Donkey Kong eindelijk in m'n eigen GBA kon douwen. En dus vond ik het niet zo leuk om na het doorspelen van de eerste drie werelden vast te moeten stellen dat ik er eigenlijk niet zoveel aan vond.

Ik kwam alle dingen die de voorloper op de GBC tot zo'n toffe game maakten weer tegen, maar het deed me allemaal weinig. En echt nieuw, uitdagend of verrassend was het ook nergens.

Ergens halverwege wereld 4 kwam ik goed vast te zitten. Ik kreeg een beetje een hekel aan dit spel. Dacht zelfs dat er een ontwerpfout was gemaakt, dat het level simpelweg niet gehaald kon worden.

Tot het me eindelijk lukte. En het volgende level alweer zo lekker moeilijk was. En in het volgende level een geheel nieuw spelelement werd geïntroduceerd.

En ik in wereld 5 en 6 tot nieuwe manieren van denken werd gedwongen. Toen was ik weer blij.

BLIJ

En ik bleef blij. Totdat na wereld 6 het eindbeeld verscheen. Toen was ik weer teleurgesteld. Totdat ik ontdekte dat er daarna zomaar nog zes extra werelden beschikbaar kwamen. Toen was ik weer blij. En dat ben ik nog steeds. Laten we hopen dat ik het ook nog ben als ik de zes extra werelden heb doorkruist, want een Mario-spelletje hoor je natuurlijk blij te beëindigen.

Maar nu ik mijn mening over deze game spelenderwijs al diverse keren heb moeten bijstellen, durf ik niet meer op mijn verwachtingen te vertrouwen.

Ondertussen ben ik net zo benieuwd als jij naar mijn definitieve oordeel. We lezen het wel in de review, die waarschijnlijk wel in één van de volgende PU's zal verschijnen.

WISPELTURIG

Is dit nu een game waar je naar uit moet kijken? Dat ligt er een beetje aan. Als je net als ik vindt dat mobiele spelcomputers bij uitstek geschikt zijn voor puzzelactie in relatief kleine speelvelden, zoals we die ook kennen uit games als Adventures of Lolo, Kickle Cubicle en Toki Tori, dan vind je in deze sequel op het oeroude Donkey Kong veel wat je zal bevallen. Sleutels en gesloten deuren, schakelaars om lopende banden van richting te laten veranderen, ontploffende vijanden die je naar muurtjes moet gooien, en meer van dat.

Beeld en geluid zijn ook dik in orde, maar vooralsnog vind ik de leercurve iets te wispelturig en de levelontwerpen niet allemaal even sterk.

Mmm... gelukkig heb ik binnenkort vakantie, dus kan ik er nog eens goed over nadenken. Over wat ik hier nu eigenlijk van vind.

Want daar ben ik nog niet helemaal uit, zoals je al had begrepen.

OKAMI

Druppelsgewijs bereiken mij beelden en flarden informatie over Okami. En ook al is het al met al nog te weinig om een duidelijk beeld van de game te krijgen, ik word bij elk plaatje weer een stukje enthousiaster.

Zoals het een beetje hoort in een spel met mythologische insteek, staat het er niet zo best voor met de wereld waar Okami je mee naartoe neemt.
De levenloze omgevingen worden in zwartwit, met sobere, zwarte penseelstreken in beeld gebracht. Deze kleurloze wereld is overrompeld door het kwaad, en de mensen hebben het geloof in hun goden verloren.
Als de zonnegod Amaterasu hul je je in de huid van een wolf om de wereld nieuw leven in te blazen. Met klauwen en kaken bestrijd je het kwaad dat zich manifesteert in de vorm van groteske monsters.
Na het verslaan van een eindbaas keren geloof, hoop, en de dierlijke bewoners weer terug naar het doorlopen gebied, wat op schitterende wijze in beeld wordt gebracht door de wereld rijkelijk met kleuren te doordrenken.

ZONNEGODIN

Als wordt gesproken over typisch Japanse invloeden in videogames, dan heeft dit meestal betrekking op zaken als Pokémon, piekharen en kleine meisjes met grote, eh, ogen, in krappe matrozenpakjes.
Voor Okami wordt iets dieper gegraven, waarbij de game vooral lijkt geworteld in de rijke mythologie en betoverende beeldende kunst uit Japan.
Het verhaal is een variant op één van de bekendste Japanse mythen over de zonnegodin Amaterasu, die zichzelf na onbetamelijk gedrag van haar broer, de stormgod Susanowo, in een grot had opgesloten.
Omdat hierdoor de hele wereld in duisternis was gehuld, smeekten de andere goden haar weer tevoorschijn te komen.
Dit lukte uiteindelijk na een list van de godin van de dageraad, waarna de wereld weer zijn kleuren terugkreeg.

VERFSTREKEN

Of het speltechnisch allemaal een beetje uit de verf komt is natuurlijk nog maar de vraag, maar op papier is Okami in ieder geval een interessante game.
Hoewel "op perkament" eigenlijk een betere uitdrukking is, aangezien het hele spel wordt geschilderd op een ontrollende perkamentrol, waarbij je de grove ondergrond nog door de verfstreken heen ziet schijnen.
Het is een mooi voorbeeld van de manier waarop de mannen van Clover Studio vormgeving, verhaal en spelverloop proberen met elkaar te verweven, waarbij handig wordt geput uit de beklijvende betovering van eeuwenoude Japanse kunst en mythen.
Ik buig diep voor dit soort goddelijke ideeën. Als Clover Studio erin slaagt de spelhandelingen net zo bijzonder te maken als de vormgeving, kan dit iets heel bijzonders worden.


Deze wolf staat niet bekend als een type dat snel over de brug komt.


Een uurtje later had de Chinees een nieuw gerecht op de kaart staan: Wokwolf.

VIEWTIFUL JOE 2

De eerste Viewtiful Joe was een verrassing. De tweede is dat ook, maar dan vooral omdat de game inhoudelijk weinig nieuws lijkt te bieden. Meer van hetzelfde, voor de liefhebbers van de eerste Joe.

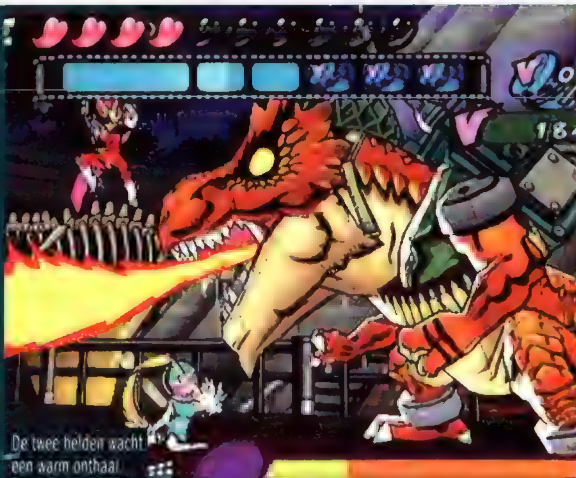
De eerste Joe was een stuk succesvoller dan veel mensen hadden verwacht, inclusief de makers ervan.
De fijntjes opgezette gevechten speelden in een obscure cultfilmdimensie, waarbij de speler speciale moves kon uitvoeren door de film te vertragen, op de actie in te zoomen, of deze vooruit te spoelen.
Dit soort speciale effecten moesten ook worden benut om werkelijk unieke puzzels op te lossen.
Hoe leuk dit alles was valt lastig op papier uit te leggen, maar gezien het succes van de game heeft de boodschap van de unaniem enthousiaste vakpers het publiek toch bereikt.

HERHALINGEN

Het is moeilijk om nog veel originele dingen toe te voegen aan het VJ-universum, en daarin lijken de makers vooralsnog dan ook niet geslaagd.
Ondanks een schat aan nieuwe mogelijkheden, heb ik niets gezien dat ook niet gewoon als bonus in deel één had kunnen zitten.
Zo kan het vervoersmiddel van Joe nu in zes verschillende objecten transformeren, is Joe's vriendinnetje Silvia vanaf de start een speelbaar personage, en moet de nieuwe Replay-functie ervoor zorgen dat de puzzels en nieuwe gevechten niet teveel in herhalingen vervallen. Of, eh, juist wel dus.
De enige extra die een werkelijk nieuwe spelervaring lijkt te gaan bieden is de coöperatieve spelvariant voor twee spelers.
Dat kan leuk worden, vooral omdat de speciale filmeffecten de acties van beide spelers tegelijk beïnvloeden, en goede communicatie dus vereist zal zijn om de acties op elkaar af te stemmen.

VASTLOPEN

Voor zover ik de game heb kunnen spelen blijken de uitbreidingen op en verfijningen van het beproefde concept prima te werken.
Door de veelheid aan opties en hogere moeilijkheidsgraad lijkt de game me wel wat minder toegankelijk te worden voor nieuwkomers.
Als je het doeltreffend gebruik van filmeffecten in deel één nog niet hebt geleerd, zul je in deel twee volgens mij vrijwel zeker vaker dan je lief is vastlopen.
Dit versterkt mijn indruk dat de game vooral bedoeld is om de vele fans van het eerste deel iets te geven om de waardering voor hun support uit te drukken, en natuurlijk nog wat extra centjes in het laatje te brengen.
Nu de beide Joe's ook naar de PS2 komen, wil ik de Sony-boys dan ook met klem aanraden gewoon met het eerste deel te beginnen.
Hopelijk wordt hier nog wat aan toegevoegd, om de late release goed te maken.


De twee helden wacht een warm onthaal.



Vage gast die Joe, laat zomaar iedereen met zijn vriendinnetje spelen.


ZE WAS VERBAASD DAT ZOIETS KLEINS EN FRUITIGS
ZO'N OVERWELDIGEND GELUID
KON ONTKETENEN
Taste the Rainbow®
Skittles

BORIS

VERWACHT: Q4 2004

VIETCONG: PURPLE HAZE

♪♪ Purple Haze was in my brain, lately things don't seem the same, actin' funny but I don't know why ♪♪ Excuse me, while I kiss the sky. ♪♪ Taatataaa taataa-taaa taaaaaaa ♪♪

Yeahhh. Far out, man! Iedereen die niet genoeg kan krijgen van Vietnam-shooters kan nu helemaal uit zijn dak gaan want Vietnam-game nummertje 381 ligt alweer klaar om uitgespeeld te worden.
Okee dan, dude! Ik dig die vibe, weet je. Die Tour of Duty-vibe. Die Platoon-vibe. Die I see a red door and I want to paint it black-vibe, weet je. Heb je nog wat te roken?
Wacht, draai jij die snaak dan ga ik die game op zetten.
Wow, vet man. Dat intro. Ik dig het zwaar. Het is niet die Paint it black-track maar het lijkt er wel op. Purple Haze, weet je.
Vet! Ik hou van knallen, weet je. Die Vietcong-gasten waren te gek, weet je. De graphics zijn een beetje funky maar fok it. Gewoon knallen, weet je. Die hippies waren zo gek nog niet.
Beetje roken, beetje knallen in de Jungle. Vet man! Ik ga volgend jaar zeker weten naar Thailand. Echt wel.

♪♪ Purple Haze all around,
don't know if I'm coming up or down
♪♪ Am I happy or in misery ♪♪
Whatever it is ♪♪
that girl put a spell on me ♪
♪ taaaataataaaa
tattaattaaaa ♪
taaaa ♪♪

Purple Haze bestaat uit de originele Vietcong-game en Vietcong: Fist Alpha samen op één disk. Maar dan nu voor de Xbox en de PlayStation 2. Het is veel vetter dan Shellshock want die game is niet relaxed, weet je. Deze heeft veel meer missies enzo. Het is gewoon veel beter, dude. De PlayStation- en de Xbox-versie zijn veel meer arcade dan de PC-versie van Vietcong. Dat is wel cool, weet je. Want nu kun je gewoon een beetje de tijd nemen voordat je die vijand afschiet.
Het gaat allemaal niet zo snel als op de PC. Dat was één schot en dan ben je dood. Dat is niet cool, weet je. Misschien is die game wel een beetje makkelijk maar dat maakt niet uit. Ik kan me toch niet zo goed concentreren. Ik ben gewoon relaxed, weet je. Wat zeg je? Ik speel het toch niet langer dan een half uur ofzo. Dan gaan we Apocalypse Now kijken. Dat is veel relaxeder dan die Purple Haze game. Pass die ketser nou eens, dude. Oh, wacht er zit iets in m'n oog. Hoe laat is het? Peace man!

♪♪ Purple Haze was in my eyes,
don't know if it's day or night
♪♪ you've got me blowing ♪♪
blowing my mind?
is it tomorrow or just the end of time
♪♪ taaaataataaaa
tattaattaaaa taaaa
♪♪tataa taaa ♪♪


"Paarse lucht, paarse balkjes, paarse pagina... wat heeft die vormgever gerookt man?"


"Blijf op je hoede mannen! Ik weet zeker dat ik hier in de buurt iemand over de paashaas hoorde zingen!"

SKATE

VERWACHT: SEPTEMBER 2004

GHOST MASTER

Het was de bedoeling dat deze game een jaar of drie geleden gereleased zou worden. Ondertussen ligt de PC-versie anderhalf jaar in de schappen, maar een console-editie was in geen velden of wegen te bekennen. Nu is daar dan eindelijk de preview-versie.

Het zou eens tijd worden zeg! Toch kan ik ergens wel begrip opbrengen voor de flinke vertraging, want in het verleden is al vaker pijnlijk duidelijk geworden dat veel RPG's de conversie van PC naar console niet bepaald glansrijk doorstaan.
Met name de manier om de interface van zo'n game goed te laten functioneren vormt een groot obstakel voor veel ontwikkelaars.
Het is duidelijk dat Empire niet in die valkuil wenste te vallen en de delay voor lief nam, want wat ik hier voor mijn neus heb, is een RPG met verschillende eigenschappen uit andere genres die bijzonder gebruiksvriendelijk is. Klikken op en switchen tussen characters, overschakelen van de ene naar de andere locatie, uitvoeren van acties en spreuken, het lijkt allemaal net zo makkelijk te gaan als op een PC met muis en toetsenbord.

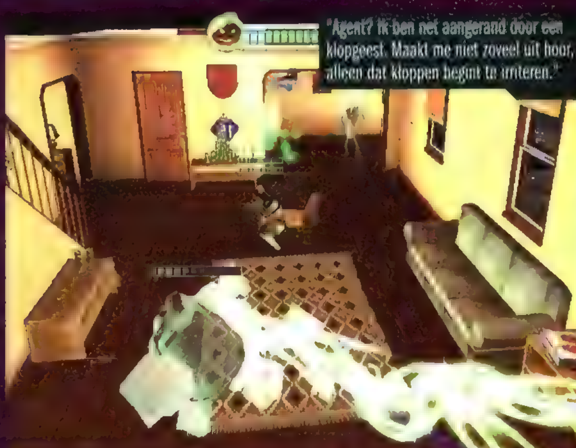
DOOIE DIENDER

Omdat de meeste consolebezitters niet bekend zullen zijn met deze game, even in het kort de opzet: je dient als dooie diender van het kwaad (met een shitload aan verschillende geesten en spoken) mensen de stuipen op het lijf te jagen, en ze vervolgens uit de vijftien locaties te verdrijven. Dit levert jou meer plasma op waarmee je vervolgens nieuwe geesten, spreuken en dergelijke kunt inslaan.
Wat deze game zo cool maakt, is het feit dat horror en humor heel dicht bij elkaar liggen. Het ene moment schrik je jezelf rot doordat een of andere chick haar longen uit het lijf schreeuwt, het andere moment lach je je weer kapot om een grappige oneliner van een van je spook-buddies.

FLIPPEN

Qua gameplay is Ghost Master geen game waar je wel even lachend doorheen wandelt. Er wordt heel wat gevraagd van je strategisch denkvermogen. Met de toevoeging van heksen en priesters die je het 'leven' zuur kunnen maken, is het er ondanks de pick up 'n play-stijl niet gemakkelijker op geworden. Gelukkig is er een goede tutorial die je uitlegt hoe je de kwaliteiten van je spoken en geesten het beste benut, en waar je ze het beste kunt positioneren om mensen te laten flippen. Verder is het camerawerk simpel te manipuleren met je analoge sticks en in audiovisueel opzicht doet de game niet al te veel onder voor de PC-editie.
Het lijkt er op dat het alsmaar uitstellen van de console-versie z'n vruchten gaat afwerpen. Dit belooft een RPG te worden die niet misstaat op Xbox en PS2.


"Ik heb dit huis echt voor een prikkie gekocht, man! Ze zeiden dat het op een indianenkerkhof was gebouwd, maar daar heb ik tot nu toe niets van gemerkt."


"Agent? Ik ben net aangerand door een klopgeest. Maakt me niet zoveel uit hoor, alleen dat kloppen begint te irriteren."

GAME BOY ADVANCE

VERWACHT: NOVEMBER 2004

JURJEN

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES



Trap er niet in Donald! Hij liegt, kijk maar naar die groeiende bobbel in zijn broek!



En als ze daar niet voor op de loop gaan, kun je altijd nog proberen ze op slot te draaien.

Noem me raar, maar eigenlijk vind ik dat de Resident Evil-serie en de MGS-remake thuishoren op de PS2, terwijl ik Rez, Ico en Kingdom Hearts gevoelsmatig beter vind passen bij de GameCube.

Vooral die Kingdom Hearts; betoverende avonturen in het Disney-universum, da's toch typisch iets wat je gevoelsmatig bij Nintendo wilt onderbrengen?
Natuurlijk ben ik me ervan bewust dat ik niet in een wereld leef waarin iedereen gratis alle consoles krijgt thuisgestuurd, en dat daarom de huidige verdeling juist beter is. Zo krijgen de PS2-bezitters nog wat kleurrijke magie en de Cube-bezitters nog wat zombies.
Maar toch voelt het wel fijn, Kingdom Hearts spelen op een Nintendo-console. Natuurlijk blijft er altijd wat te wensen over, en had ik 'm liever op de Cube gespeeld, maar vooralsnog vind ik de GBA-versie dik oké. Op dat ene hertje na dan.

SCHAKEL

Chain of Memories vormt de schakel tussen de eerste Kingdom Hearts en de toekomstige tweede, die overigens gewoon op de PS2 zal verschijnen. Spelers besturen het mannetje Sora dat een avontuurlijke weg moet volgen door een wereld die is opgebouwd uit elementen van de Square Enix-spellen enerzijds, en uit het Disney-universum anderzijds. Dit keer doet Sora het met een groeiende stapel speelkaarten op zak.

DEKSELSE EEND

Buiten de gevechten heb je soms speciale kaarten nodig om deuren te openen of platformen te laten verschijnen die je verder helpen. Loop je tegen een vijand op, dan begint een gevecht in een afgesloten actieveldje.
Als je tijdens zo'n gevecht een sleutelkaart selecteert, dan deelt Sora een flinke tik uit met een loeier van een sleutel. Gebruik je een Donald Duck-kaart, dan verschijnt die dekselse eend op het slagveld om je bij te staan. En natuurlijk kom je onderweg nog veel meer Disney-figuurtjes tegen.

BAMBI

Wat ik persoonlijk erg jammer vind is dat dit keer ook Bambi een rol in de game zal spelen. Je weet wel, Bambi, dat pis hertje dat zich zo verschrikkelijk loopt aan te stellen als zijn moeder wordt afgeschoten. Wat in die overdreven linkse Disney-film slinks achterwege werd gelaten, is dat Bambi's moeder in wezen een erg arrogant en klagerig dier was, dat met haar grenzeloze gegraas een grote bedreiging vormde voor de groene natuur in het dierenbos, en daarom haar liquidatie meer dan verdiende. Maar dat terzijde.

BONTE MIX

Chain of Memories belooft een heel fijn avonturenspel te worden. De bonte mix van RPG, adventure en platformactie is verpakt in de kleurrijke animaties die je verwacht van een Disney-game, opgesierd met bijzonder fraaie 3D-filmpjes. Nu nog een Cube-versie, helemaal zonder hertjes, en ik ben helemaal tevreden.

GAME BOY ADVANCE

FUSE GAMES • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

VERWACHT: Q4 2004

JURJEN

MARIO PINBALL



Mario begint steeds meer een bolle kop te krijgen.



En Gaston, wat zit er achter deurtje twee?

Als je van flipperen houdt, kun je helemaal op tilt gaan met een GBA. Vol vuur knal je je ballen tegen de bumpers in Pokémon Pinball en Pinball of the Dead, en als je daarmee bent uitgeflipperd kun je meteen verder met Sonic Pinball Party!

Ook Muppets Pinball Mayhem en Pinball Tycoon staan bol van de flipperactie! Oh ja, en dan wil ik je nog even wijzen op de komst van Mario Pinball! Wat zeg je? Dat ik die geflipte ballen spellen in m'n bleke bips mag douwen? Nou nou, wat is dat nu weer voor opmerking zeg! En ik was nog niet eens begonnen met vertellen over dit kekke nieuwe flipperspelletje. Het is echt heel leuk hoor! Luister maar...

SCHAATSENDE SHY-GUYS

Mario zit in een bal, en die schiet je in Mario Pinball niet door verschuivende maar stilstaande omgevingen. Deze dragen thema's die de fans zullen herkennen uit de loop-en-springavonturen van Mario. En dat geldt ook voor de vijanden die je erin tegenkomt. Schaatsende Shy-Guy's in de sneeuwwereld, terwijl cactussen door de woestijn wandelen. Als je de bal in een kanon hebt geschoten, kun je een wereld selecteren om in verder te flipperen. In deze wereld kun je naar een volgend level gaan als je de bal door één van de deurtjes aan de bovenkant van het speelveld weet te knallen. Rolt de bal onverhoopt door de opening aan de onderkant van het speelveld omlaag, dan daal je weer een level.

PIRANHA-PLANT

Waarom is dit leuk? Omdat de avontuurlijke aspecten, het idee dat je 'verder kunt komen', aanzienlijk meer motiverend werken dan het spelen voor enkel een hoge score. Daarbij zitten er ook hele toffe, typisch Nintendo-achtige speldingetjes in de game. Knal je de bal bijvoorbeeld in de windmolen, dan begint een gevecht met zo'n overbekende piranha-plant. Probeer je deze te raken door de bal tegen hem aan te knallen, dan slokt ie die natuurlijk op. Daarom moet je de bal juist via de muren achter de plant knallen, zodat ie zich omdraait, om de kogel vervolgens, voordat de plant weer is teruggedraaid, tegen z'n steel te hengsten.
Kijk, dat soort dingen tilt de ervaring een stapje hoger dan domweg hooghouden, en daar draagt ook Toad graag een steentje aan bij. Die dildoman heeft namelijk voorwerpen als paddestoelen, blokkeerbuizen en bliksemschichten in de aanbieding: je betaalt ervoor met verzamelbare muntjes.

HEBBEN

Deze fijne hybride van Mario-avontuur en flipperspel heeft me enthousiast gekregen, dat begrijp je. Het kan me dan ook geen bal schelen hoeveel pinball-spelletjes er wel niet voor de GBA verkrijgbaar zijn, ik durf nu reeds te stellen dat dit die ene is die ik moet hebben.

EA SPORTS • EA • TEL. 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL

PLAYSTATION 2 / PC / GAMECUBE / XBOX

JEROEN

VERWACHT: 24 SEPTEMBER 2004

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Editie 2005 alweer, soms vraag ik me wel eens af waar het stopt. Spelers moeten ook eens met pensioen, toch?

Vandaag las ik in de krant dat Tiger Woods in een vormcrisis verkeerd. Sterker nog, mijn ochtendkrant (de Sp!ts) kopte: Woods worstelt met vorm. Voor het aankomende Britse Open is hij geen favoriet maar staat hij in het rijtje kanshebbers, en dat rijtje is groot heb ik mij laten vertellen. Het schijnt zelfs dat de 28-jarige wereldster niet meer zo domineert als vroeger. Er zijn inmiddels al acht grote golftoernooien aan zijn neus voorbij gegaan, zijn laatste grote zege stamt uit 2002, de US Open. Sterker nog, het is tien maanden geleden dat Woods in een strokeplay wedstrijd als winnaar uit de bus kwam.

SCHEIDING

Volgens de verhalen is Tiger Woods in vormcrisis gekomen na de scheiding met zijn coach Butch Harmon en zijn verloving met de Zweedse blondine Elin Nordegren. Wie van de twee de echte oorzaak is blijft gissen. Maar het schijnt dat Zweedse blondines liever een huismus willen dan een alsmaar reizende golfheld. Aan de andere kant, in het verleden is wel eens vaker gebleken dat het scheiden van een coach in de topsport geen goede zaak is geweest voor de sporter in kwestie. Dat een golfer van zijn kaliber van de vijf starts die hij maakte slechts vier keer in de top tien eindigde, is weinig hoopgevend. Toch had de golfer er alle vertrouwen in om tijdens het Britse Open te schitteren.

DUTCH OPEN

Aan de andere kant: Woods heeft veel lucratieve contractjes. Onder andere met Nike, en natuurlijk EA sports. Voor die laatste levert hij al sinds een aantal jaar zijn beeltenis, tegen betaling uiteraard. Dit jaar, de 2005-editie alweer, prijkt hij wederom op het hoesje. Het spel zelf is niet al te veel vernieuwd. Het golfsysteem is intact gebleven evenals alle andere onderdelen die in deeltje 2004 ook al dik in orde waren. Wel is het nu mogelijk om de wedstrijden wat moeilijker te maken, alsmede de mogelijkheid om golfbanen een iets andere vormgeving te geven. Wat te denken van een fairway in een lichtroze tint? Gekkenhuis, werkelijk waar. Maar over het algemeen genomen is het vrijwel hetzelfde spel en misschien dat dit juist wel tekenend is voor de vorm waarin Tiger verkeert. Tiger groeit niet meer, en als dit een voorbode is voor wat het uiteindelijke spel zal worden, zien we het somber in. Want een aantal nieuwe banen en verbeterde 'maak je eigen speler'-optie zijn nu niet zaken om over naar huis te schrijven.

Misschien dat EA er eens over na moet denken om Maarten Lafeber te benaderen, de winnaar van de Dutch Open doet immers goede zaken.

Maarten Lafeber PGA Tour 2006. Klinkt niet verkeerd toch?



Als ik die review zo nog eens doorlees, lijkt het wel of Jeroen probeert die meneer zwart te maken of zo.



Hoe komt die vakantiefoto van Ed hier nu weer terecht?

KONAMI • TEL. 055-5785213 • WWW.KONAMI-EUROPE.DE

PLAYSTATION 2

JEROEN

VERWACHT: SEPTEMBER 2004

U-MOVE SUPERSPORTS

EyeToy zet gamers in beweging. Gezien de sportieve aspecten van dit accessoire verbaast het ons ook niets dat er een heuse sportgame voor EyeToy zit aan te komen.

U-Move Supersports laat je verschillende sportgerelateerde spellen beoefenen, met jou voor de camera uiteraard. Voetbal is het best vertegenwoordigd. Ongeveer een stuk of tien spellen draaien om het spel rond de lederen knikker.

Denk dan aan het spelen van de doelman, het inkoppen van corners, het rondspelen van de bal, het hooghouden van de bal en zelfs het bedelen bij de scheidsrechter. Vooral het laatst genoemde spelletje werkte op onze lachspieren.

We zagen een speler te midden van zes scheidsrechters staan, om de zoveel tijd trok een scheids een gele kaart. Nu was het de bedoeling om zo snel mogelijk met je hand over die scheidsrechter te wapperen. De speler in het midden sprintte dan op de aangewezen fluitist af, viel op zijn knieën en smeekte om vergiffenis. Naarmate jij sneller wapperde met je handen, trok de leidsman sneller zijn kaart terug.

Verder viel ons een flipperspel op, waarbij jij als speler in vier verschillende de schermpjes op de flipperkast als flippers fungeerde. Door met je armen te wapperen moest je voorkomen dat de bal in jouw doel zou vallen.

SPORTIEF

Naast de tien voetbalgerelateerde spellen werden nog vijf andere sporten vertegenwoordigd. Namelijk Curling, Jockey, Golf, Baseball en Rugby.

De grappigste van allemaal was toch wel Jockey, waarbij je op de rug van een paard het tempo van het edele dier moest bepalen. Op zijn kont slaan leverde je meer vaart op terwijl tikjes op zijn hoofd hem langzamer deden rennen. Het was een kwestie van goed kijken en het juiste dier kiezen, want te snel van start gaan leverde een uitgeput paard op en daar win je geen races mee.

MEER

Naast de gebruikelijke competitiegerichte spelletjes heeft U-Move Supersports ook nog een art studio modus. Dit zijn niet echt spelletjes maar meer een soort techdemo's die we ook kennen uit EyeToy Play. Deze grappige spelletjes gaan echter een stapje verder.

Zo is het meest in het oog springende speeltje Party Time, waarbij je zo snel mogelijk voor de camera moet bewegen om muziek te genereren en extra dansers op het scherm te toveren. Maar ook Picture Frame is een grappig speeltje. Hier zie je jezelf in een soort kubus, waarbij je de kubus moet kantelen door te springen of snel heen en weer te lopen.

Hoewel het geen echte spellen zijn gaf het ons wel weer een idee van wat er allemaal mogelijk is met EyeToy.

Volgende maand kijken we of U-Move Supersports echt wel zo tof is als we tot op dit moment veronderstellen.



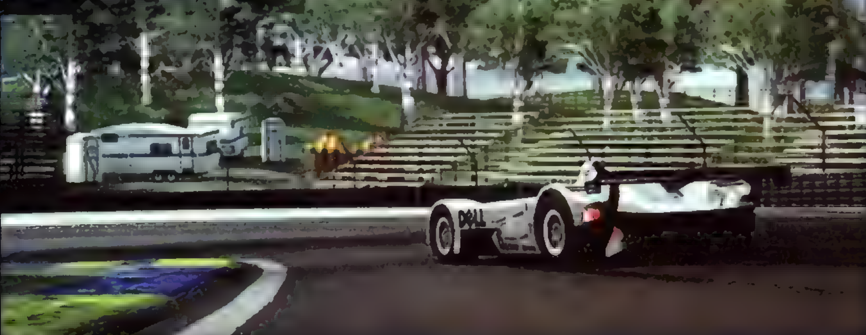
Oh ja, schatje! Wrijf me gek, wrijf me gek! Zo maak je me gelukkig!



Heel goed. En nu een priemende vinger uitsteken en zo 'n strak OWNED!-gezicht opzetten waar je tegenstander nog maanden nachtmerries van heeft.




Je ziet zo wie er achter het stuur zit: Da´s Danny Rook.

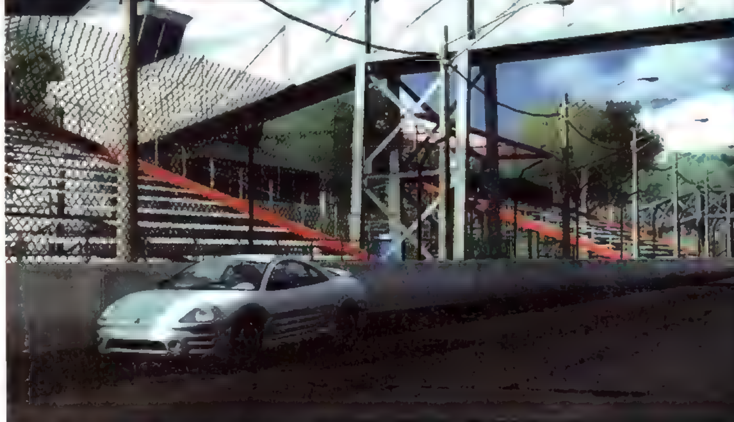

"Ik begrijp dat het publiek zich graag een beetje thuisvoelt, maar is dit niet wat overdreven?"

FORZA MO

HET WORDT DRUK OP DE WEG

Zoals je al in de E3-special kon lezen, komen er een aantal heel interessante racegames aan. Deze maand geeft de redactie niet alleen Juiced en Burnout 3 een grote beurt, maar chatten Boris en Steven ook nog even over hun testritje Forza Motorsport.


"Ah, ik dacht al, waar rijden we nu. Op de Xbox dus. Vandaar dat lompe stuur."


Nee joh, da's niet Danny Rook, da's Sam Fisher. Je herkent hem aan zijn gecamoufleerde auto en sneaky rijstijl.

STEVEN POTENTIËLE TOPPER

Het wordt spannend in het racegenre.
Konami's Enthusia moet zich nog bewijzen, aangezien dit de eerste keer is dat de Japanse grootmacht zich aan een racegame waagt.
Street Racing Syndicate heeft de moeilijke opgave aan te tonen – na het ondermaatse R-Racing Evolution – dat Namco los van de Ridge Racer serie een fatsoenlijke racer kan maken.
De nieuwe Need for Speed Underground zal nog even op zich laten wachten, maar het potentieel is nu al zichtbaar.
Aan Gran Turismo 4 hoef ik geen worden vuil te maken lijkt mij, want iedereen weet dat die wreed gaat worden.
Elders in deze PU verkondigt Boris het gospel over Juiced, en ik laat eveneens weten of het wat is geworden met de nieuwste Burnout.
Dan rest alleen nog Forza Motorsport, tijdens de E3 één van de grootste titels van Microsoft. Een goede reden dus om eens samen met mijn mede-autofreak Boris naar de verschillende facetten van deze potentiële topper te kijken.

BORIS KAPOT RIJDEN

Ja, Steven, helemaal mee eens. Dit vierde kwartaal zou wel eens een fantastische periode kunnen gaan worden voor mensen die alles wat hard op vier wielen rijdt een warm hart toe dragen.
Forza Motorsport is ongetwijfeld het meest ambitieuze project. We hebben er natuurlijk nog maar in beperkte mate mee kunnen spelen, maar we weten nu al dat het spel een uitgebreid schademodel kent.
Dit gaat een stuk verder dan lekke banden, kapotte ramen en deuren die halverwege de race in het struikgewas achterblijven. In Forza Motorsport kan ook het plaatwerk er flink van langs krijgen. Een lichte beuk van een tegenstander laat gegarandeerd een paar krassen achter in de prachtige lak. Een paar tegenstanders die je niet mogen en je rijdt zo een paar duizend Euro schade.
Het is vreemd dat Polyphony, makers van Gran Turismo, maar blijven zeggen dat gamers hun kostbare auto's niet kapot WILLEN rijden. Hoe weten zij dat nou? Ik wil het wel! Het is vet!

STEVEN ECHTE RACETRACKS

Ja, ik moet inderdaad toegeven dat het afraggen van mijn bak wel erg goed voelde.
Ik heb de afwezigheid van schade in Gran Turismo nooit een probleem gevonden, maar na het spelen van Forza geloof ik dat ik toch wel klaar ben voor de nodige deuken. Op voorwaarde dat de raceprestaties niet worden beïnvloed, en in Forza lijken de auto's niet gehinderd door eventuele schade. Je kunt dus de hele race even hard over de circuits knallen, die aanzienlijk verschillen met de tracks uit de PGR-serie.
De vele banen door de grote steden hebben ditmaal plaatsgemaakt voor echte racecircuits, iets waar ik zeer over te spreken ben. Want hoe leuk ik het racen door de straten in PGR ook vond, ik bezoek het liefst de Numburgring. Ik hou gewoon meer van het gevoel van een echte racetrack, en wat dat betreft kan ik mijn lol op in Forza.
Helemaal leuk, met het oog op de onvermijdelijke vergelijking met GT, is de aanwezigheid van Laguna Seca. Dit bekende circuit is ook in Forza realistisch nagemaakt. Maar toch is het rijden hier een compleet andere ervaring. Want nadat ik GT3 er weer eens heb bijgepakt wordt het duidelijk dat beide games heel anders aanvoelen.

BORIS VREEMDE SPRONGEN

Leuk dat je begint over Project Gotham Racing, want je kunt Forza natuurlijk niet los zien van die meesterlijke racer.


Je kunt in Forza je wagen zelf voorzien van accessoires. Of is dat een spoiler?



Kijk, daar heb je Danny Rook weer. Hij is gestopt

TORSPORT

Persoonlijk heb ik een zwak voor auto's die er niet meer zo uitzien als toen ze uit de fabriek rolden en daarom miste ik een en ander in Project Gotham. Maar dat maakt niet uit, want Forza is in feite een volledig uitgebouwde versie van PGR. De engine en de physics zijn in grote lijnen gelijk. Dat is goed nieuws want de wegligging van alle individuele auto's is gewoon ontzettend goed uit gewerkt.
Wel is het zo dat de auto een paar vreemde sprongen maakt als je met 300 kilometer per uur tegen een vangrail klapt. Dat was in PGR ook al zo. Misschien moeten Microsoft en Bizarre Creations daar nog effe naar kijken.

STEVEN STOERE UITBOUWSETS

Dat zou inderdaad geen kwaad kunnen. Maar Bizarre Creations en Microsoft zijn dan ook wel flink bezig geweest met andere elementen, die belangrijker zijn dan hoe realistisch je auto tegen een muur knalt met 300 kilometer per uur.
Mijn grootste probleem met PGR was de afwezigheid van een tuning-optie, iets wat volgens mij iedere racefreak stoorde. Maar dat gemis maakt Forza helemaal goed. Volledig in de stijl van GT kun je alle onderdelen stapsgewijs upgraden. Heel belangrijk is de mogelijkheid om op een soortgelijke manier als in NFS: Underground het uiterlijk van jouw auto aan te passen, met stoere uitbouwsets en dikke spoilers.

BORIS PLENTY MOGELIJKHEDEN

De grote voorsprong die Forza Motorsport heeft op Gran Turismo 4 is natuurlijk Xbox Live. Ik denk dat ik niet de enige ben die PGR nog regelmatig online speelt en dat komt in de eerste plaats omdat het gewoon een feest is om PGR via Xbox Live te spelen.
Alleen is het jammer dat je in PGR de hele tijd in dezelfde auto's rijdt. Ik bedoel, iedereen rijdt in dezelfde auto's.
Gelukkig geeft Forza je plenty mogelijkheden om met een unieke wagen over het internet te scheuren. Daarnaast kun je online wagens verkopen en ruilen, maar ik vraag me af of dat veel zal gebeuren. Er zijn per slot van rekening maar honderd auto's in de game en dat vind ik eerlijk gezegd een beetje weinig.

STEVEN BESTURING

Ach, daar kan ik me eigenlijk niet zo druk om maken. In GT zitten uiteindelijk ook maar iets van 50 of 60 auto's die ik echt interessant vind. Ik hoef niet zes verschillende wagens van het type Laguna tot mijn beschikking te hebben. Het gaat mij om de kwaliteit van het aanbod. En daarmee zit het wel goed, net als dat de banen mij wel aanspreken.
Waar het voor mij volledig van gaat afhangen is de besturing. Want GT heeft al vanaf het eerste deel de lat zo hoog gelegd, dat ik sindsdien geen enkele andere racegame met een overeenkomende stijl echt interessant heb gevonden.
Gaat Forza hetzelfde niveau halen? Ik durf er zelfs na het spelen van Forza nog niets over te zeggen. De echte charme van zo'n game wordt pas duidelijk als je rustig thuis jouw eigen racemonster aan het bouwen bent!

"MAAR ALS IK HEEL EERLIJK MOET ZIJN DAN WIL IK EIGENLIJK EEN MIX TUSSEN FORZA EN GRAN TURISMO 4 ZIEN."

BORIS GRAN FORZA 4

Ik zit echt te wachten op Forza Motorsport. Maar ik zit ook te wachten op Gran Turismo 4. Het zal een zware strijd worden, waarbij voor mij de nadruk op het tunen komt te liggen. Zal Microsoft erin slagen om dat element zo goed uit te werken dat ik helemaal aan mijn trekken kom, dan gaat de game zeker weten een ongekend succes worden. Daarnaast heb ik gewoon veel meer vertrouwen in Xbox Live dan PlayStation's Online service.
Maar als ik heel eerlijk moet zijn dan wil ik eigenlijk een mix tussen Forza en Gran Turismo 4 zien. Neem het beste van beide games en je hebt een perfecte racer. Het schademodel, het tunen en Xbox Live van Forza en de auto's, de engine, de physics en de diepgang van Gran Turismo 4. Man, wat zou dat fantastisch zijn.


Da's het nadeel van zo'n lage wagen: je ziet vaak niets van de omgeving.


Vroeger had je in racespellen vaak onzichtbare muren. Of dit nu echt een vooruitgang is, ik weet het niet.

Sommige mensen zijn er voor geboren om in de schijnwerpers te staan.

UPDATE

GRAND THEFT AUTO
SAN ANDREAS

Mondjesmaat laat Rockstar nieuwe zaken uit Grand Theft Auto San Andreas zien. Dit keer reden we naar het platteland.

Grand Theft Auto San Andreas moet de uitstraling van een staat hebben. Simpelweg de drie beschikbare steden aan elkaar plakken met bruggen of lange wegen zou het spel niet veel anders maken dan GTAIII en GTAVC. Er moest meer zijn, maar voornamelijk moesten de gebieden tussen de steden anders zijn dan de steden zelf. Welkom op het platteland.

VERANDERING

Als je van de randstad omhoog rijdt, het noorden van Nederland in, dan merk je al vrij snel dat een verandering in de omgeving optreedt. Torenhoge flats maken gestaag plaats voor weilanden en bosrijke gebieden, waarbij je door de bomen zo nu en dan een pittoresk gelegen woonboerderij ziet liggen. Nu kan het Nederlandse plattenland niet helemaal doorgaan voor de Amerikaanse variant. Dus zal ik mijn best doen om even te omschrijven hoe het platteland in de Grand Theft Auto wereld er uitziet. Hoofdpersoon CJ (Carl Johnson) staat voor zo'n typische 'barn', een overdreven hoge schuur waar voornamelijk graan of hooi in wordt opgeslagen. De schuur staat tussen hoge dennenbomen en afgezette akkers. Het landschap is glooiend in plaats van het platte land dat wij hier in Nederland gewend zijn, en tussen de heuvels in liggen kleine dorpjes, met van die prefab-woninkjes en trailer parks.

BERG

Maar niet alleen de omgeving contrasteert met een stad als Los Santos. Ook de bewoners zijn totaal anders, evenals de bevolkingsdichtheid. Je kunt namelijk heel erg lang rondrijden zonder ook maar een ziel tegen te komen. Dit gaat ook op voor de politiekorpsen in de regio.

Schop je stennis in de grote stad, dan kun je er donder op zeggen dat er binnen een mum van tijd diverse politie-eenheden in je nek hijgen. Gedraag je je niet op het platteland, dan duurt het een tijdje voordat een hillbilly-agent je op de hielen zit met zijn four wheel drive.

Het bezoekje aan het platteland gaf mij gelijk de mogelijkheid de berg van Grand Theft Auto te aanschouwen. Ik kan je één ding verzekeren, dat ding is groot. Maar naast het feit dat het erg tof is om op een berg te rijden, fietsen of lopen, brengt het ook nog nieuwe spelelementen met zich mee. Want hoe tof het is om de berg op te rijden, nog toffer is het om diezelfde berg af te rijden tijdens een achtervolgingsscène.

GROOT

Om de schaal van de GTA-wereld doeltreffend in beeld te brengen, werd gekozen voor een vervoermiddel waar menig GTA-fan op zat te wachten, de Dodo. Er kan nu gevlogen worden in een sportvliegtuigje, waarbij je radar een horizonlijn krijgt en een hoogtemeter. De besturing van het vliegtuig is bijzonder gemakkelijk gehouden, een stuk gemakkelijker dan de helikopters uit GTA Vice City.

De vlucht liet me zien hoe immens groot de wereld van GTA wel niet is en dan opeens komt het besef. Dit is slechts eenderde van de hele staat die ik hier zie. Naast Los Santos, dit stukje platteland en de berg is er ook nog de woestijn, de kust en de twee andere steden met daartussen ook nog eens platteland. Dit wordt groot, misschien wel te groot.


"Nee hoor schat, laat mij nu maar kaart lezen. Als het goed is rijden we nu een snelweg op. Kijk maar, hier staat het."


Hij is alvast aan het oefenen voor de Zwarte Cross.

"DIT WORDT GROOT, MISSCHIEN WEL TE GROOT."


Die kinderpostzegelverkopers worden steeds fanatieker.

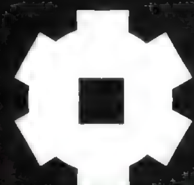

Sinds de invoering van de Euro gaat deze jongen alleen nog maar naar schuurfeesten.

\+ Gebieden liggen erg ver uit elkaar en laten zien dat de GTA-wereld groter is dan we gewend zijn

– Het is moeilijk voor te stellen dat in alle gebieden evenveel te beleven valt. De kans bestaat dat het spel op den duur eentonig en repetitief gaat worden.

"Hip shirt, niet? En dan beweren mensen ook nog dat we hier in Assen achter lopen."

REVIEWS





Ik weet dat Ed er een gewoonte van heeft gemaakt om bij de cijfertjes hieronder allemaal hoogte- en dieptepunten aan te halen uit zijn uitgebreide levenservaring. Omdat ik mijn levenservaring vooral heb opgedaan in videogames, geef ik hieronder voorbeelden van games die ik als geen ander bij de becijferingen vind passen. Heeft deze pagina ook eens wat praktisch nut. Mmm... misschien moeten we maar eens een compleet blad maken waarin we de nieuwste cijfers bespreken door ze van games te voorzien.

JURJEN

0-10	E.T. (ATARI 2600)
	FROGGER: THE GREAT QUEST (PS2)
	ZELDA'S ADVENTURE (CD-I)
10-20	ARMY MEN: GREEN ROGUE (PS2)
	SUPERMAN (N64)
	HOTEL MARIO (CD-I)
20-30	MORTAL KOMBAT ADVANCE (GBA)
	CHARLIE'S ANGELS (MULTI)
	NIGHT TRAP (SEGA CD)
30-40	POKÉMON CHANNEL (GC)
	KNIGHT RIDER (PS2)
	WOODY WOODPECKER (MULTI)
40-50	BUBSY THE BOBCAT (MULTI)
	DRIV3R (MULTI)
	CRUIS'N USA (N64)
50-60	CATWOMAN (MULTI)
	AGGRESSIVE IN-LINE (MULTI)
	THE GETAWAY (PS2)
60-70	SONIC HEROES (MULTI)
	SPHINX AND THE CURSED MUMMY (MULTI)
	BREAKDOWN (XBOX)
70-80	LUIGI'S MANSION (GC)
	BEYOND GOOD AND EVIL (MULTI)
	THE SUFFERING (MULTI)
80-90	PANZER DRAGOON ORTA (XBOX)
	FAR CRY (PC)
	METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
90-100	GTA 3 (PS2)
	HALO (XBOX)
	SUPER MARIO 64 (N64)

CHEATS, WALKTHROUGHS OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM

83

GRAPHICS	9	REPLAY	7	GAMEPLAY	8

Burnout 3 bied cheap thrills van hoog niveau. Beuken met ballen.

BURNOUT TAKEDOWN

Aan (semi-)realistische racegames, waarin je jezelf helemaal suf kunt tunen, zal het je de komende tijd niet ontbreken. Maar op het gebied van hoge snelheids arcaderacers is het minder druk. Een mooi moment dus voor Burnout 3 om te verschijnen.

Dit nieuwste deel is het schoolvoorbeeld van een arcaderacer, en dat merk je vooral aan de simpele car physics.
De besturing is uiterst oppervlakkig, zodat je flink kunt raggen. De auto's rijden namelijk alsof ze op een rails liggen, waardoor je met een onwaarschijnlijk hoge snelheid door de bochten kunt knallen. Hierbij wil je bak nog wel eens gaan driften, waar je extra punten voor krijgt. Mocht je tijdens het driften zo fanatiek insturen dat je achterkant begint uit te breken, dan hoef je slechts even het gas los te laten om weer recht te trekken.
Het zal dus niet vaak voorkomen dat je een crash maakt omdat je de controle over de auto was verloren. Dat is maar goed ook, want de kans op een crash is al groot genoeg. De eenvoudige besturing is dan ook niet perse een slecht iets, zolang de uitdaging zich maar op andere fronten manifesteert. En dat gebeurt in dit geval zeker.

LAK WISSELEN

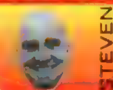
Een eerste element dat jouw overwinning in de weg staat is het rijgedrag van de tegenstanders. De andere deelnemers rijden niet alleen als gekken over de baan, zij zullen er ook alles aan doen om jou uit te schakelen. Je zult dus vaak genoeg lak wisselen met één of meer wagens tegelijk.
Dan heb je ook nog eens het gewone verkeer om je zorgen over te maken, aangezien je op de openbare weg aan het racen bent. Tegenliggers, slome auto's op jouw weghelft, een kruising hier en daar... er is gelegenheid genoeg om snoeihard tegen voertuigen van verschillende formaten te botsen.
De rest van de obstakels zit vast aan het wegdek. Want zoals ik al zei rij je op de openbare weg, zodat je genoeg bermen, palen en andere obstakels tegenkomt.



Kun je nagaan wat je met een KABOOM! verdient.


De weersvoorspelling: hier en daar een wolkje.

CRITERION GAMES • EA GAMES • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.COM



T3
OWN


"Ben je niet helemaal kapot van mijn wagen? Haha, ik lig in een deuk."

GROTE WAZEN, KLEINE WAZEN

Laat ik al deze elementen illustreren door mijn eerste Burnout 3-ervaring met jullie te delen. Ik koos een losse race, waarin ik met een indrukwekkende auto aan de start verscheen.
Er werd afgeteld en met een belachelijke snelheid schoten we weg (ik en mijn vijf tegenstanders dus).
Meteen werd duidelijk hoe goed je op moet letten, want door de snelheid lijkt het alsof sommige weggebruikers stilstaan. Nou speel ik best wel veel racegames en heb ik het idee dat ik de nodige skills heb opgebouwd. Combineer dit met de weinig uitdagende arcadebesturing en ik had verwacht dat ik alles en iedereen achter me zou laten. Maar na een minuut lag ik nog steeds zesde en begon mijn ego te jeuken.
Toen bedacht ik me dat ik geen Gran Turismo of Project Gotham aan het spelen ben, en drukte ik de rechterschouderknop in. Aangezien hier de boost aan verbonden is wierp dit meteen zijn vruchten af. Ik dacht dat ik al snel ging, maar de topsnelheid waar ik nu naar toe werd gekatapulteerd sloeg alles. Met lichtsnelheid vloog ik tussen vrachtwagens (grote wazen) en andere auto's (kleinere wazen) door... totdat ik frontaal tegen een tegenligger knalde.
Nou was ik al aan het gillen door de topsnelheid die ik zojuist had behaald, maar de crash die daarop volgde deed me helemaal uit mijn bank springen. Rondvliegende onderdelen, ontploffende auto's, en het wrak waarin ik net nog aan het racen was dat al spinnend in een groep auto's knalde. De sukkels stonden voor een rood stoplicht te wachten.
In het scherm verschijnt geheel terecht de tekst 'Multicar Mayhem'. Een paar seconden later is mijn auto weer zo goed als nieuw en rijd ik, een behoorlijke hoeveelheid punten rijker, weer gewoon verder. De glimlach die dit alles mij opleverde blijft de rest van de race hangen, en wordt verder in stand gehouden door een aantal even spectaculaire botsingen die volgden.

ADRENALINE-GELADEN ACHTBAAN

Klinkt goed, nietwaar? En dat is het ook. Burnout 3 is één grote adrenaline-geladen achtbaan, waarvan de kicks na de eerste keer spelen behouden blijven.
Iedere crash is uniek, en de engine zorgt ervoor dat de betrokken voertuigen steeds op een andere manier reageren op de knal.
Door de rechter schouderknop in te drukken kun je de replay in slowmotion bekijken, waardoor het detail van de verwoesting pas echt duidelijk wordt. Maar niet alle botsingen zijn in jouw nadeel.
Zoals ik al vermeldde in de beschrijving van mijn eerste ervaring speelt de boost, net zoals in de voorgaande delen, een belangrijke rol. De meter die aangeeft hoelang je de boost kan gebruiken, wordt onder andere gevuld door gevaarlijk rijgedrag, zoals tegen het verkeer inrijden en heel dicht langs auto's scheren.
Dit mechanisme levert geweldige actie op. Als jij met de boost aan het scheuren bent over een recht stuk snelweg, kan je deze belachelijke snelheid proberen vast te houden. Door stukken te spookrijden en rakelings in te halen wordt de boostmeter namelijk aangevuld terwijl jij hem gebruikt.
De boost helpt je trouwens ook bij het maken van scherpe bochten. Als je merkt dat je tegen de zijkant gaat rammen kan je met behulp van de boost jouw auto de juiste richting in lanceren.
Dit werkt allemaal prima, maar verreweg de meest effectieve manier om jouw boostmeter te vullen is door het uitvoeren van Takedowns.
Als jij een tegenstander laat crashen, wat op diverse manieren mogelijk is, zit de meter in één keer helemaal vol. Door een aantal tegenstanders achter elkaar uit te schakelen wordt de boostmeter ook nog eens aanzienlijk langer.
Iedere crash van een auto die jij te grazen hebt genomen krijg jij meteen in slowmotion te zien. Dit levert geweldige beelden op van auto's die met een rookpluim in het ravijn verdwijnen, of die al spinnend over jou heen stuiteren om vervolgens tegen een grote vrachtwagen te ontploffen.

> "SIMULATIE-FREAKS ZULLEN DE BESTURING EN STIJL NATUURLIJK BELACHELIJK VINDEN, MAAR DAT IS HUN PROBLEEM."

GEEN SLECHT WOORD

Van al deze actie valt te genieten in uiteenlopende speltypen.
Je kunt ervoor kiezen om een soort van destruction derby te rijden, of een spectaculaire crash in scène te zetten. Maar ook een grand prix en burning lap race behoren tot de mogelijkheden.
Het allerbelangrijkste bij dit alles is de mogelijkheid om online te gaan met jouw botsauto, waardoor je met maximaal zes man naar hartelust kunt racen en rammen. Dit alles doe je met zo´n zeventig (vrij te spelen) auto's.
Je vindt genoeg variatie in het aanbod, van sportwagens tot stoere Amerikaanse bakken. Verwacht echter geen bestaande merken, want je vindt simpelweg niet genoeg autofabrikanten die hun modellen willen koppelen aan dit soort rijgedrag. Dit doet gelukkig helemaal niets af aan de gameplay.
Nou heb ik eigenlijk geen slecht woord geschreven over Burnout 3 en dat komt omdat het allemaal heel goed in elkaar zit.
Simulatie-freaks zullen de besturing en stijl natuurlijk belachelijk vinden, maar dat is hun probleem. Het enige dat soms storend kan zijn is dat er een zwaar blur effect wordt gebruikt, dat in combinatie met de glanzende lakken nog wel eens het zicht kan hinderen. Maar wat wil je met dit soort snelheden?

CHEAP THRILLS

Ik hoop dat de kwaliteit van dit nieuwste deel, samen met de marketingkracht van de nieuwe uitgever Electronic Arts, ervoor zorgt dat Burnout 3 de aandacht krijgt die het verdient. Want Burnout 3 biedt cheap thrills van hoog niveau. Verstand op nul en gassen maar!


Die wagen was vers gespoten, maar daar heeft dat hekje natuurlijk lak aan.


Misschien had die gele nog wat langer met zijwieltjes moeten oefenen.


Sommige chauffeurs doen werkelijk alles voor een parkeerplekje.

GENRE: RACING • AANTAL SPELERS 1 - 6 • VERWACHT: 24 SEPTEMBER 2004

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 SCORE 80

BOB

Dit is een hele brute game, waarin je vijanden in brand kunt steken en gillend met hun kop door een ruit kunt rammen...zonder ze met een vinger aan te raken.

PSI-OPS
THE MINDGATE CONSPIRACY

We hebben al eerder gezegd dat Midway een nieuwe weg is ingeslagen. Een weg waarbij het louter goede games op de markt wil brengen. Psi-Ops maakt duidelijk dat dit geen loze praatjes zijn.

Nick Scryer is een zogenaamde Psi-agent. Met behulp van telepathische krachten moet hij het kwaad in de wereld bestrijden.
Jammer voor hem dat hij al vroeg in zijn interessante carrière te maken krijgt met een terroristenbende die zichzelf The Movement noemt. Deze terroristen worden geleid door een luguber personage met een al even nietszeggende naam, The General. Nick zou de man herkennen als iemand waarvoor hij vroeger werkte, ware het niet dat ze voor het gemak zijn geheugen hebben gewist. Gelukkig maar dat de dappere Nick hulp krijgt van de mooie dubbelspionne Sara.
Stukje bij beetje krijgt Nick zijn vroegere krachten terug. Dat is niet alleen handig in zijn zoektocht naar wie The General is en wat hij nou precies van plan is, maar het is ook gelijk het leukste aan deze game. Ik zal het uitleggen.

TELEKINESE

Terwijl Nick op zoek gaat naar The Movement komt hij regelmatig oog in oog te staan met figuren die hem koste wat het kost uit de buurt van The General willen houden. Dat wordt knokken geblazen dus. Maar Nick kan een kunstje. Telekinesis stelt Nick in staat om nietsvermoedende vijanden op te pakken en door de lucht te gooien. Met hun kop tegen de muur of met extra veel kracht tegen een groepje andere vijanden aan.
De zogenaamde 'ragdoll physics' zijn zo mooi dat je die vijanden gewoon ziet bungelen en worstelen terwijl Nick ze in de lucht houdt.
Overigens kan Nick zijn telekinese ook gebruiken om puzzels op te lossen en de afstandsbediening van de TV te pakken zonder van de bank op te staan, maar dat is een andere game.

PYROKINESE

Nick kan ook Pyrokinese gebruiken. Dat betekent dat je vijanden en objecten in brand kunt steken zonder een aansteker te gebruiken.
Dit komt bijvoorbeeld van pas om een krat in brand te steken en het naar een groepje vijanden te gooien. Ze zullen gillend en brandend in het rond rennen.
Nick kan ook door deuren en muren kijken en hij kan zelfs om het hoekje kijken. Hij kan vijanden via mind control besturen en ze dwingen op hun collega's te schieten, puzzels op te lossen en zelfmoord te plegen.
Als je dit allemaal leest denk je misschien dat Psi-ops een makkelijke game is maar vergeet het maar. Er zijn vijanden die ongevoelig zijn voor Nicks krachten en Nick kan zijn krachten alleen gebruiken als hij genoeg Psi Power heeft.
Die Psi Power kan hij uit vijanden zuigen. Levende vijanden hebben de meeste Psi Power en als je ze leegzuigt gillen ze en proberen ze los te komen maar niets zal helpen. En als je klaar met ze bent ontploft hun kop. Vet!

LACHEN

Psi-Ops is een niet al te ingewikkelde actie-game die bijzonder is dankzij de speciale krachten van de hoofdrolspeler. Het is gewoon vet om je vijanden via telekinese door de lucht te slingeren. Het voelt goed en het ziet er goed uit.
We hebben ons hier op de redactie kapot gelachen om de manieren waarop je vijanden zelfmoord kunt laten plegen. Het gebruik van je Psi Power is origineel, ik heb het nog nooit eerder op zo'n manier in een game gezien. De game is verder niet bijzonder lang maar daar hebben we ons niet aan gestoord.

"WE HEBBEN ONS HIER OP DE REDACTIE KAPOT GELACHEN OM DE MANIEREN WAAROP JE VIJANDEN ZELFMOORD KUNT LATEN PLEGEN."


Yo! Manda.


Standje 69, staand met een... uuuh. Ach je moet er van houden...


De Hulk is net langsgeweest.


In Assen weten ze wel raad met museumbezoekers die hun voeten niet hebben geveegd.


Als je dit gelooft, geloof je zeker ook dat Feyenoord kampioen wordt. En de borsten van Sylvie Meis echt zijn.

BLITZ DIGITAL STUDIO'S • MIDWAY • CD CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • HTTP://WWW.PSIOPSGAME.COM/
GENRE: PARANORMAAL ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

HET GAMESEVENT VAN HET JAAR

POWER UNLIMITED GAMEPLAY

POWERED BY LOGITECH

ZATERDAG 11 EN ZONDAG 12 SEPTEMBER JAARBEURSHAL 3 TE UTRECHT

Zaterdag 11 en zondag 12 september is het zover. De Utrechtse Jaarbeurs is twee dagen lang het toneel van Power Unlimited Gameplay 2004: het grootste en breedst opgezette gamesevent van het jaar. We hebben in de vorige twee PU's al aangegeven wat er allemaal te doen is. We kunnen er inmiddels wat dieper op ingaan, dus check de onderstaande tekst even. Surf sowieso regelmatig even langs www.gameplay.nl want daar verschijnen regelmatig updates van het programma.

GAMEKINGS LIVE ON STAGE!

Alle mannen van Gamekings zijn natuurlijk ook van de partij. Ze maken sowieso beide dagen opnames in de zaal maar er komt ook een bizarre GK-spelshow met spetterende prijzen. Op dit moment wilde de Gamekings redactie hier echter nog vrijwel niets over kwijt. Neem je zwembroek mee, was het enige dat Boris desgevraagd losliet.

DE NIEUWSTE GAMES!

Je kunt straks tientallen games spelen die nog niet in de winkels liggen. Op alle spelplatformen natuurlijk. Elke uitgever die in de hal staat (check het lijstje op de volgende pagina) zal de toppers voor de wintermaanden aan jullie gaan tonen. De volgende games zijn inmiddels vrijwel zeker:

ATARI: Juiced, Outrun 2, Rollercoaster Tycoon 3, Worms Forts Under Siege, Obscure, Demon Stone, SEGA Superstars.
SONY: WRC 4, Killzone, The Getaway: Black Monday, Ratchet & Clank: Up your Arsenal, Jak3.
MICROSOFT: Halo 2 Multiplayer.
NINTENDO: Metroid Prime 2, Donkey Konga, Pikmin 2, Paper Mario 2, Tales of Symphonia, Geist, StarFox 2, Legend of Zelda: Minish Cap, Super Mario Ball, Mario Party GBA, DK King of Swing.

Natuurlijk is dit nog maar een beginnetje. Op www.gameplay.nl vind je de meest recente lijst met titels die speelbaar zullen zijn op Gameplay 2004.

MET NIEUWE HARDWARE STOEIEN

De hal zal vol staan met de allernieuwste hardware. Van de Playseats tot aan de nieuwe joystick- en stuurtjesline-up van Logitech en van moddervette PC's tot de mooiste LCD-schermen, it's all there. Als je niet door het eerste level van game X komt ligt dat in ieder geval niet aan de hardware. Dan kan je gewoon niet gamen...

DEVELOPERS PRATEN OVER HUN GAME

Binnen- en buitenlandse ontwikkelaars zullen op het grote podium uitleg gaan geven over hun games. Hoe ze het gemaakt hebben, wat er in zit, wat je kunt doen, dat soort dingen. En je kunt zelf vragen aan ze stellen. Dergelijke presentaties hebben nog niet eerder plaatsgevonden op een games-event, en dat laat zien dat PU Gameplay voor de uitgevers is uitgegroeid tot een groot en serieus te nemen evenement.

CHEEKY BOOTH BABES

Hadden we er vorig jaar twee in de zaal staan, die halverwege ook nog eens de (lange) benen namen omdat ze het gefrunnik van de bezoekers zat waren, dit jaar is de zaal een stuk beter gevuld met dames. En handjes thuishouden hè...

UITREIKING GAME AWARDS

Natuurlijk is daar op zaterdag de uitreiking van de belangrijkste game-prijzen van het jaar. De show zal veel beter gestroomlijnd zijn dan vorig jaar. Zo hebben we een aantal filmpjes gemaakt waarvan we nu al verwachten dat die als een bom zullen inslaan.

ZATERDAG 11 EN ZONDAG 12 SEPTEMBER 2004 • JAARBEURSHAL 3 UTRECHT

GOODIEHUNT

Bekend van Gamekings, nu bij ons in de hal: de Goodiehunt. Iedereen krijgt een tas bij de ingang en kan op rooftocht gaan. Elke stand heeft stuff om weg te geven: posters, stickers, zweetbandjes etc. Houd het podium in de gaten, want als de sirene afgaat, flikkeren we tientallen t-shirts van allerhande games de zaal in.

OPENINGSTIJDEN EVENT

De deuren gaan zaterdag om 13.00 uur open en we sluiten de boel om 21.00 uur. Op zondag is de aanvangstijd 11.00 en stoppen we om 18.00 uur. Je hebt per dag dus genoeg tijd om je helemaal lijp te gamen.

Op zaterdag zal de Game Award-ceremonie plaatsvinden. Je kunt daarbij veel meer show verwachten dan vorig jaar. Overigens betekent dit niet dat de zondag een mindere dag wordt omdat er dan geen show is. Elke dag bevat een aantal andere onderdelen plus een paar andere games. Kortom, beide dagen zijn even tof.

OLDSCHOOL GAMES CHECKEN

Dankzij de mannen van Ninetech hebben we een stand met oldschool shit zoals de SNES, Dreamcast en de Saturn. Nostalgie ten top dus.



TEKENINGEN TERWIJL JE WACHT!

Onze onvolprezen striptekenaar Jordi Peters zal zondag aanwezig zijn en maakt gratis tekeningen van de bezoekers. Je maakt zelfs kans om in de PU Framedrop strip te figureren, als je kop lelijk genoeg is natuurlijk.



WIE KOMEN ER?

- PlayStation
- Microsoft
- Nintendo
- Electronic Arts
- Atari (Novalogic, Acclaim, Sega, Epic)
- Ubisoft
- CD Contact Data (Activision, Midway, Lucas Arts)
- Atoll Soft (Eidos, CDV, THQ)
- Take Two (Rockstar, The Gathering)
- Guerrilla
- Playlogic
- Logitech (hardware)
- Nokia
- Vivendi Universal (Sierra, Monolith)
- Global Distributions
- Pyramat (hardware)
- Plantronics (hardware)
- De Marine (met games)
- Xboxworld.nl
- Cubezone.nl
- Retrogames.nl (Commodore 64, Atari, Dreamcast, SNES, etc.)
- Gamevillage.nl
- Gameshop Twente (tweedehands games)
- Meerdere LAN's
- Free Record Shop winkel met vette aanbiedingen

PC LAN

En dan niet zo een als je overal ziet. Geen 100 PC's met Counter-Strike erop. Nee, sponsoren Logitech en Plantronics zorgen voor grote blokken PC's met daarop de nieuwste PC-titels, waarvan je zowel de Multiplayer als de Singleplayer kunt gaan checken.

GAMES KOPEN

Geld over? Free Record Shop heeft een winkel staan vol aanbiedingen. Dus nieuwe games tegen heel lage prijzen en wie weet wel spectaculaire hardware-aanbiedingen. Ook is er een kraam waar tweedehands games worden verkocht - ook voor 'oude' consoles.

COMPETITIES MET VETTE PRIJZEN

Denk je dat je zelf over mad skillz beschikt, dan zijn er op veel stands competities met vette prijzen. De finales zijn natuurlijk op het grote podium.

ZELF GAMES MAKEN

Onder begeleiding van enkele programmeurs van Playlogic kun je zelf een game maken. We zullen er hierbij drie aspecten uit lichten: level design, animatie en graphics. Het resultaat is op een groot scherm te volgen. In deze hoek kun je meteen info opvragen over de enige opleiding tot gamesdeveloper in Nederland.

BESTE GAMER VAN NEDERLAND

Zes nationale kampioenen van bepaalde spellen zullen gaan strijden om de titel 'beste gamer van Nederland'. Geen sukkels dus, maar gasten die bewezen hebben dat ze de skillz hebben om iedereen te verslaan. Op alle consoles natuurlijk, want er wordt gestreden op de NGC, Xbox en PS2. De winnaar krijgt een prijs waar iedereen jaloers op zal zijn.

KAARTVERKOOP

Kaarten voor Power Unlimited Gameplay 2004 kosten 12,50 Euro per stuk.
Wil je het evenement beide dagen bezoeken, dan is er een combikaart voor 19,50 Euro beschikbaar.
De kaarten worden verkocht bij alle filialen van Free Record Shop en Ticketbox. Ook kun je de kaarten bij beide bedrijven online bestellen. Dit kost echter wel 1,50 Euro extra.

LET OP! JE KAARTJE IS GELD WAARD!

Gooi je kaartje niet weg, want je krijgt er 10 Euro korting mee op een Plantronics headset bij Free Record Shop. Dus als je het kaartje al gekocht hebt kun je er gewoon mee naar de Free Record Shop (ook NA afloop van Power Unlimited Gameplay) om je koptelefoon met korting te scoren!

DISGAEA THE HOUR OF DARKNESS — PLAYSTATION 2

SCORE **86** | GRAPHICS **7** | REPLAY **7** | GAMEPLAY **9** | JEROEN

Met meer dan 100 spreuken en verschillende personages is dit toch wel het meest uitgebreide tactische rollenspel dat ik tot nu toe heb gespeeld.

DISGAEA
THE HOUR OF DARKNESS

Een spel met zo'n aparte titel moet haast wel slecht verkopen. Maar dat hoeft niet te betekenen dat het ook daadwerkelijk een slecht spel is, toch?



Disgaea laat zich omschrijven als een tactisch rollenspel. Denk aan Final Fantasy Tactics van Square (PSOne/GBA), Vandal Hearts van Konami (PSOne) of Onimusha Tactics (GBA) van Capcom.
Net als bij deze spellen is het speelveld opgedeeld in vlakken. Je verplaatst personages, je valt aan of je zorgt voor extra gezondheid met een spreuk. Zo worden om beurten verschillende zetten gedaan, het is soms net een potje schaak. Degene die zijn personages en hun mogelijkheden het beste heeft benut is de winnaar. Zo simpel is het.
Maar Disgaea doet meer dan dit. Zo stuit je regelmatig op gekleurde vlakken met speciale mogelijkheden. Deze vlakken danken hun kleur aan speciale Geo Symbols. Door deze objecten uit te schakelen hef je ook de kleur en dus de speciale mogelijkheid op. Het is zaak om deze Geo Symbols als eerste aan te pakken, omdat ze voor de tegenstander in veel gevallen een helpende hand betekenen.

COMBO

Combinaties spelen een belangrijke rol in Disgaea. Door jouw personages in een bepaalde formatie te plaatsen, is het mogelijk dat een aanval van één personage wordt ondersteund door zijn bondgenoten. In totaal kunnen vier personages tegelijk klappen uitdelen aan een tegenstander. Op deze wijze kun je een erg sterke vijand uitschakelen zonder dat deze ook maar één keer de kans heeft gekregen iets terug te doen.
Daarbij is het handig om rekening te houden met de bewegingsvrijheid van de verschillende personages, alsmede het aantal zetten dat een personage mag maken.
Zo kun je een mannetje van jouw gezelschap eerst verplaatsen om hem deel te laten nemen aan een combinatieaanval. Na deze aanval zorg je ervoor dat je zijn eerdere stappen herstelt om hem elders in het gebied te plaatsen en zelf een aanval op te laten zetten. Op deze manier kun je je personages telkens verplaatsen, zonder vast te zitten aan een eerder gekozen actie.
Heeft het mannetje een actie ondernomen (item gebruikt of aangevallen) dan kan hij niet meer bewegen. Maar tot het zover is, kun je al best een aantal vijanden verslagen hebben.

PERSONAGES

In de loop van het verhaal zullen zich extra personages bij jouw gezelschap voegen. Maar je kunt je legertje ook op een andere manier uitbreiden, namelijk door personages op te roepen. Ja, je bent een demoon of je bent het niet. In een speciaal menu kun je met behulp van je verzamelde manapunten extra personages creëren. Deze mannetjes en vrouwtjes zijn echter nog niet zo sterk, dus je zult ze moeten trainen.
Hiervoor kun je ze meenemen naar volgende missies, maar daar zullen ze wel stuiten op sterkere tegenstanders. Het is dan ook verstandiger om eerder bezochte gebieden nogmaals te bezoeken, en ze zo eerst wat ervaring op te laten doen. Ja dames en heren, ook het zogenaamde levelen is dus weer een onderdeel van dit rollenspel.
Door gevechten te winnen zul je ervaringspunten verdienen die dan automatisch aan je karakter worden toebedeeld. Naarmate je meer gevechten wint, wordt je legertje sterker en sterker. Je kent het wel.

FOUTE ANIME

Anders dan de subtitel doet vermoeden, gaat Disgaea niet gehuld in duistere sferen. Het voelt meer aan als een foute Anime, doorspekt van de flauwe grapjes. Hoofdpersoon Laharl, de zoon van de overleden heerser van het demonenrijk, is een klein irritant ventje dat niet echt overtuigend de rol van hardvochtige heerser probeert te spelen, en dat maakt het juist zo grappig.
Persoonlijk kon ik dit sfeertje wel waarderen en dat geldt ook voor de spelmogelijkheden, die zo ontzettend uitgebreid zijn dat het haast onmogelijk is om alles wat dit spel te bieden heeft in één speelronde te ontdekken.

"HET IS HAAST ONMOGELIJK ALLES WAT DIT SPEL TE BIEDEN HEEFT IN ÉÉN SPELRONDE TE ONTDEKKEN."



"Ja, doe nou maar weer normaal, je hebt je punt gemaakt."



Die terroristen worden steeds brutaler, ze blijven er gewoon bij staan kijken.



Het ziet er stoer uit, maar hij heeft nog geen bal geraakt.



Deze magie is speciaal bedoeld voor mensen die graag een veer in hun reet krijgen.



Met dit soort magie lijkt een zonnebril ons geen overbodige luxe.

GENRE: TACTISCHE RPG • AANTAL SPELERS: 1 • OUT NOW

NIPPON ICHI SOFTWARE • KOEI • EA • TEL: 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL



GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

88

Juiced is zonder twijfel de beste straatrace-game van dit moment. Maar concurrenten als Midnight Club 3 en Need for Speed: Underground 2 liggen op de loer.




Deze wagens hebben definitief geen banden met Al-Qaida.


De meest speciale optie van deze wagen is niet in beeld te vangen...


...hij ruikt namelijk naar wilde limoenen.

JUICED

Waarom zou je 20.000 euro uit je zak trekken om een Golf IV om te bouwen tot een straatracebak die een F16 eruit trekt? Nou gewoon, omdat je dan de man bent en respect krijgt. En dat is de essentie van Juiced.

De makers van Juiced zijn zelf straatracers. De parkeerplaats achter hun studio stond tijdens mijn bezoek vol met opgevoerde CRX'en, een Celica, een schitterende Nissan 300 ZX en een echte Skyline GT-R. Die laatste zal wel van de directeur geweest zijn, maar wat ik wil zeggen is dat deze gasten weten waar ze het over hebben.
Ze weten waarom het tof is om een 15 jaar oude auto te voorzien van een paintjob ter waarde van 10.000 euro. Het heeft met stijl te maken en met liefde voor auto's natuurlijk, en het leuke is dat ze bij Juiced hebben geprobeerd om de meest realistische straatrace-game te maken die er ooit gemaakt is. Hoe ze dat gedaan hebben? Dat zal ik je vertellen...

STAPPENPLAN

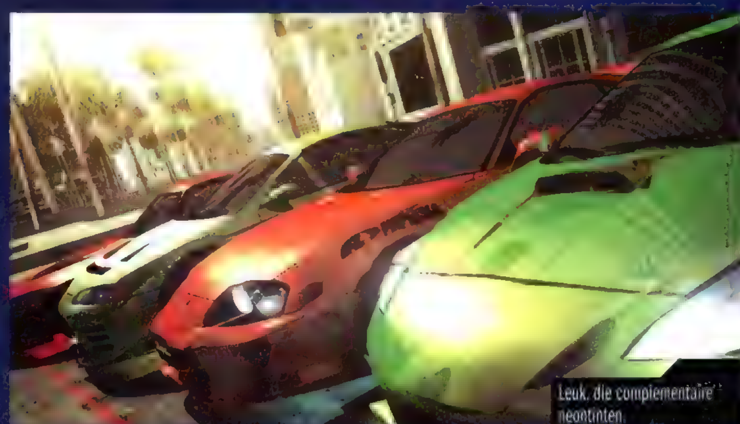
Stap 1 - Zorg dat je physics model zo goed als perfect is. Een auto moet niet alleen voelen als een auto, maar een Honda Prelude moet ook voelen als een Honda Prelude. En als je die Honda Prelude voorziet van nieuwe Pirelli banden, een APEX sportuitlaat en nieuwe schokbrekers dan moet het ook allemaal kloppen.

Stap 2 - Zorg dat de game een heleboel auto's heeft. Juiced kent zo'n vijftig verschillende auto's, variërend van Japanse racemonsters en Europese gezinswagens tot Amerikaanse Muscle Cars. Leuk om de liefhebbers van Amerikaanse PK's te zien racen tegen gasten die zweren bij Japanse techniek.

Stap 3 - Straatracen draait om tunen, en deze game kent zo ongelofelijk veel merken en upgrades voor je auto dat je er bijna duizelig van wordt. Daarbij kun je je auto spuiten in drie verschillende lagen, om die speciale glans te krijgen als de zon er op staat.

REKENING

Het draait in Juiced, net zoals in het echte leven, allemaal om geld. Je begint het spel met 30.000 dollar en als je niet snel wat races wint, ben je daar zo doorheen.
Alle schade die je in een race of in een demonstratie oploopt, moet betaald worden. Denk daaraan als je die Golf IV omtovert tot een half ruimteschip met dure spoilers en neonbalken. Die shit is duur als je het kapot rijdt. Ik had op een gegeven moment een mooie '71 Chevy Camaro van 450 PK met alles erop en eraan, maar dat ding heeft een zeer beroerde wegligging. Aan het einde van de rit had ik een garagerekening van bijna 20.000 dollar. Terwijl de gewonnen race me maar 5.000 dollar opleverde.



Leuk, die complementaire neontinten.

"AAN HET EINDE VAN DE RIT HAD IK EEN GARAGEREKENING VAN BIJNA 20.000 DOLLAR. TERWIJL DE GEWONNEN RACE ME MAAR 5.000 DOLLAR OPLEVERDE"

MONEY CHEAT

Gelukkig is er nog een mogelijkheid om geld te verdienen. Je kunt gokken. Races waar je zelf niet aan meedoet, kun je wel bekijken, en je kunt geld inzetten op de uitkomst.
Het viel me wel op dat als het verloop van de race je niet bevalt, je gewoon even de Xbox kunt uit-en-aan-zetten, om je geld op iemand anders in te zetten. Overigens werkt dit trucje niet bij de pink-slip-races waarbij je tegen een andere coureur racet om het eigendom van je auto - meestal je beste, mooiste en duurste auto.
Eigenlijk heb ik te weinig ruimte om alle mogelijkheden van Juiced de aandacht te geven die ze verdienen.
Laat ik afsluiten door vast te stellen dat Juiced alles is wat ik hoopte dat het zou zijn. Een mooie realistische straatrace-sim met genoeg auto's om het spel een tijdje boeiend te houden. De game is niet in elk opzicht perfect, hopelijk worden de kleine glitches gladgestreken in de opvolger waar ik nu al naar uitkijk.

JUICE GAMES • ACCLAIM • ATARI • TEL: 040 - 2393580 • WWW.ACCLAIM.COM
GENRE: ILLEGAAL STRAATRACEN • AANTAL SPELERS: 1-4 SPLITSCREEN + ONLINE 1-8 • VERWACHT: SEPTEMBER 2004

SCORE 88 | GRAPHICS 6 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 7

Spellen waarin je zelf je doelen bepaalt zijn er nog niet zoveel, maar dat dit genre veel potentie heeft wordt na The Sims ook door Animal Crossing bewezen.

Welcome to Animal Crossing

De N64-versie heette Animal Forest en werd in 2001 uitgebracht in Japan. De Cube-versie heette Animal Crossing en werd in 2002 uitgebracht in Japan en de VS. In 2003 werd het akelig stil in het dierenbos. En nu, in de tweede helft van fucking 2004, is Animal Crossing dan eindelijk ook in Europa verkrijgbaar.

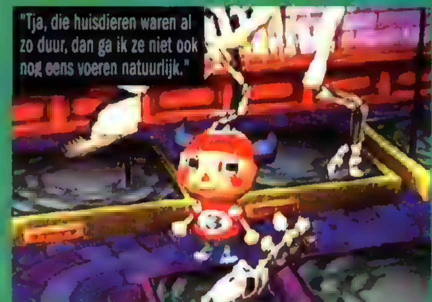
Je virtuele leven in Animal Crossing begint met één groot probleem: een flinke hypotheek, voor de eerste woning in het kleurrijke dierendorpje waar je om schimmige redenen naartoe bent verhuisd. Na wat klusjes voor de winkel van Tom Nook kun je de lening al voor een groot deel afbetalen. Daarna schud je wat fruit uit bomen en graaf je schatten op om het restant af te lossen. En dan ben je vrij. Helemaal vrij, om te doen en te laten wat je zelf wil. Dit betekent dat je ook vrij bent om helemaal niets te doen. Gewoon een beetje staan. Zomaar ergens. Kijken hoe het dag wordt, en weer nacht. Want de tijd verloopt in Animal Crossing parallel aan die in de werkelijke wereld.

VRIJHEID

De bomen kleuren met de seizoenen mee, en er worden zelfs feestdagen gevierd. Feestdagen, klinkt goed. Mmm. Nou vooruit, dan toch maar een eindje wandelen. En weer stilstaan. Is het niet heerlijk, die vrijheid? Als je in een dolle bui bent, kun je nog wat extra geld vergaren om zo'n kekke roze stoel aan te schaffen in de winkel van Nook. Die zet je in je huisje, zodat je erin kunt gaan zitten. Lekker zitten. Lekker vrij. Is het niet fijn? Of ga je toch liever nog wat meer doen? Beetje zelf problemen opzoeken en

"JE KUNT BIJVOORBEELD DE WANDEN VAN JE WOONKAMER HELEMAAL LATEN BEDEKKEN MET PU-LOGO'S, EN DE VLOER MET SCHEDELS."





"Tja, die huisdieren waren al zo duur, dan ga ik ze niet ook nog eens voeren natuurlijk."



"Zou je de volgende keer dat je in de rivier pist eerst even willen kijken of er geen nijlpaard in zwemt?"

GENRE: VIRTUAL LIFE • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: 24 SEPTEMBER




"Ik wist niet dat hondenworst zo lekker kon zijn!"


"Ik ben helemaal niet kiddy. Ik ben gewoon een vrolijk mens."



Dat zeggen wij ook altijd als zo 'n vage zwerver ons aan wil spreken.


Het Chinees nieuwjaar begint blijkbaar al op 17 augustus.



... mededelingen op het uithangbo...
Zo raak je een beetje ingeburgerd.
De dieren in je dorp hebben het niet zo op nieuwkomers die zich afzijdig houden van het plaatselijke gebeuren. Praat dus zoveel mogelijk met je plaatsgenoten en stuur ze brieven met cadeautjes, of doe klusjes voor ze.
Vind je geld belangrijker dan vrienden, dan kun je gaan vissen bij het riviertje dat in mijn dorp langs de west-side stroomt, of op zoek gaan naar zeldzame fossielen en insecten. Je bent vrij, weet je nog? Alleen jij bepaalt hoe je leven in Animal Crossing eruitziet. Als het je geen fuck uitmaakt wat alle dieren in het bos van je denken, en je wilt vasthouden aan je eigen gebruiken en levensstijl, dan is er niemand die je dwingt te integreren.

WINNIE THE POOH

Persoonlijk vind ik het vooral leuk om geld te investeren in het uitbouwen en inrichten van mijn



"Hee Sonic, jij ook hier?" "Ja, ik vind mijn eigen games niet zoveel meer aan."

SPECIALE MOGELIJKHEDEN

Animal Crossing biedt veel extra mogelijkheden om je virtuele bestaan nieuw leven in te blazen. Zo kunnen in één dorp vier spelers wonen, wat betekent dat je broertje, vader en moeder ook een poppetje kunnen aanmaken om in hetzelfde dorp als jij hun leven op te bouwen. Als een vriend een Memory Card met zijn eigen dorp meebrengt, kun je die in de Cube douwen om met de trein er naar toe te reizen. Het is ook mogelijk om voorwerpen uit te wisselen met vrienden via speciale wachtwoorden. Als je een Game Boy Advance aan je Cube koppelt, kun je met een bootje naar een tropisch eiland varen, welke op het scherm van je GBA verschijnt. Het eiland wordt in het interne geheugen van je GBA geladen zodat je er ook los van de Cube mee kunt spelen, maar de gegevens verdwijnen uit het geheugen zodra je de GBA uitzet.

... tot een assortiment ... aanverwante prullaria.
Ook leuk is het speuren naar heuse NES-klassiekers. Door de juiste dingen te doen krijg je spellen als Donkey Kong, Clu Clu Land, Punch-Out en een dozijn andere titels in handen, stuk voor stuk volledig speelbaar.

BEPERKINGEN

Er zijn meer mogelijkheden, maar natuurlijk loop je al snel ook tegen beperkingen aan. Het zijn de grenzen waarmee De Grote Spelontwikkelaar in de

ERNAARTOE

Nog steeds heb ik het gevoel dat er veel meer valt te doen met het gegeven van een virtueel leven dat parallel loopt aan je werkelijke bestaan, maar in Animal Crossing is dit idee al wel een stuk leuker en creatiever uitgewerkt dan in The Sims.
Ben je een echte kerel, het competitieve type dat met een duidelijk doel voor ogen alle problemen op de weg er naar toe wil verslaan, dan is dit niet aan jou besteed.
Ben je creatief, houd je van de vrijheid je eigen pad te kiezen, draait jou leven niet om het eindbeeld maar om het genieten van je ervaringen op de weg ernaartoe, dan moet je deze game hebben.



"Dag roze vriend, wat kijk jij blij!" "Ja, ik heb net kikkerbilletjes gehad."

NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

BORG

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	7	7	70

Shellshock: Nam '67 is een matige shooter die, ondanks de beloften van de uitgever, totaal geen realistisch beeld geeft van de strijd in Vietnam.

SHELLSHOCK
NAM '67

Vorige maand hebben jullie mijn preview kunnen lezen en deze keer deel ik een cijfer uit. En ik heb er ook nog eens een tekst bij geschreven!

KILLSHOCK
Als ik terugkijk op de weken waarin ik Shellshock heb gespeeld, dan kan ik me eigenlijk alleen maar de momenten herinneren waarop ik teleurgesteld was in de game.
De eerste keer dat ik het spel zag, vond ik de graphics tegenvallen. Eidos beloofde ons een Vietnam-ervaring die overeen zou komen met Hollywood-successen als Platoon en Apocalypse Now. Natuurlijk werd dat een teleurstelling. De gameplay stelde teleur en muzikaal gezien stelde de game ook teleur.
Vanuit de studio's van Guerrilla bereiken ons verhalen dat Eidos de studio onder druk heeft gezet om het spel snel af te maken, zodat het nog voor de eindejaarsgekte in de winkels kan liggen. Ik heb het idee dat de Amsterdamse Studio het allemaal al lang best vindt. Er zullen geen andere Shellshock games meer door Guerrilla gemaakt worden. De studio heeft Eidos al lang niet meer nodig, want sinds ze een prachtige deal met Sony hebben gesloten, draait alles op de Amsterdamse Herengracht eigenlijk alleen nog maar om die andere game: Killzone.


"Fucky sucky five dollar! No no boom boom! Five dollar me love you long time!"

"PERSOONLIJK BEN IK ALWEER EEN BEETJE KLAAR MET DE VIETNAM-GAMES EN AL HELEMAAL ALS ZE ZO SIMPLISTISCH ZIJN ALS SHELLSHOCK."


Hier dan de exclusieve foto die bewijst dat John Kerry in Vietnam heeft gediend. Hij zit in de tank.

SHELLZONE
Als je de lichtbruine wereld van Shellshock ziet dan is het moeilijk om je voor te stellen dat de game dezelfde engine gebruikt als Killzone. Sony baalt daar ook behoorlijk van, want zij betalen veel geld voor een engine waar Eidos nu de vruchten van plukt. Nou ja, we moeten eerst nog maar eens zien of de game überhaupt verkoopt.
Persoonlijk ben ik alweer een beetje klaar met de Vietnam-games en al helemaal als ze zo simplistisch zijn als Shellshock.
Je zult je bij het spelen van deze titel voornamelijk verbazen over de heuveltjes waar je niet overheen kunt lopen, de A.I. van de vijand die soms goed en soms ongelofelijk slecht is, en de tergend rechtlijnige toestand waarin deze game verkeerdt. Een typische opdracht bestaat uit het lopen van A naar B terwijl je ondertussen je machinegeweer leegschiet op de Vietcong die als wilde holbewoners op je af komen stormen. Het vergt verder weinig van je hersencellen want het woord tactiek komt in het woordenboek van Shellshock niet voor.

EEN MESPUNTJE SPANNING
Wat is er dan wel goed aan de game? Nou, de shootouts komen heel af en toe tot leven, meestal als de gangenstelsels of een sfeervol dorpje een mespuntje spanning aan het spel toevoegen. Dan mag je gelijk je handen dichtknijpen en kun je een beetje wegdromen bij de gedachte aan wat het spel had kunnen zijn... als het niet zo schaamteloos was afgeraffeld.
Ook de Amerikaanse basis vanwaaruit de meeste missies beginnen, laat soms zien wat het spel had kunnen zijn. Gesprekken met collega's, verpleegstertjes en hoerenmadammes geven een beeld van de diepgang die Guerrilla in eerste instantie voor ogen had.
Het maakt het verhaal van Shellshock eigenlijk alleen maar treuriger want onder andere omstandigheden had deze game echt nog wel wat kunnen worden. Helaas mag het niet zo zijn en moeten wij het doen met een ondermaatse Vietnam-shooter die gewoon te rechtlijnig is en te weinig originele Vietnam momenten kent.


"Ik wist dat ik van dat Vietnamese voedsel aan de dunne zou raken, maar een dergelijke stroom had ik niet verwacht."


"Misschien dat het toch meer indruk maakt als we proberen over het heuveltje heen te schieten."

GUERRILLA GAMES • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.EIDOS.COM
GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: SEPTEMBER 2004

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

SCORE 81 | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Wie Commandos al te moeilijk vond, moet uit de buurt van Soldiers blijven. Deze game is puur voor de RTS-fanaat die beschikt over een extreme dosis geduld en doorzettingsvermogen.

SOLDIE[RS] HEROES OF WORLD [WAR II]



"Nou bedankt voor de barbecue, 't was gezellig hoor. Eh, jullie redden het verder wel met de rommel, toch?"



Die locomotief lijkt behoorlijk op stoom te liggen.

Deze game heeft bijna alles wat een RTS nodig heeft: uitdagende scenario's, tig wapens en voertuigen en een pittige moeilijkheidsgraad. Misschien wel iets té pittig.

Wie zich de afgelopen jaren zwaar vermaakt heeft met de succesvolle RTS-serie Commandos, zal zich als een vis in 't water voelen tijdens het spelen van Soldiers: Heroes Of WWII.
De game kent veel overeenkomsten met de reeks van Pyro Studios. Nu al een tijdje bekend is dat er geen vierde Commandos op stapel staat, kan dit voor de diehard WWII-strategisten de game worden om de leemte in hun RTS-hartjes te vullen.
De grootste overeenkomst met Commandos is dat je het ook hier met een klein team dient op te nemen tegen een (op het eerste gezicht) overmacht aan vijanden. Verwacht hier niet eventjes een bezet dorpje binnen te kunnen vallen om de bezetters één voor één af te knallen.
In Soldiers draait alles om uiterste voorzichtigheid, zorgvuldige planning en sluw handelen. Wie gaat voor de 'ik schiet graag blind om me heen in de hoop wat gasten neer te maaien'-methode, zal in no-time de missie opnieuw dienen op te starten. Steeds weer. Maar ja, daar is het ook een RTS voor hè. Dus dat spreekt voor zich.

DOOD IS DOOD

De twintig missies (de zeven bonusmissies niet meegeteld) zijn verdeeld onder de vier grootmachten ten tijden van de oorlog: de Russen, Amerikanen, Engelsen en gek genoeg ook de Duitsers. Beetje vreemd om ook hen te beschouwen als helden uit de Tweede Wereldoorlog. Waren zij immers niet degenen die alle ellende veroorzaakten? Toch is dit geen issue waar je al te lang bij stilstaat, want zodra je met de Rudolfjes, Gunthers en Franzjes aan een missie begint, wil je toch gewoon als winnaar het strijdtoneel verlaten.
De meeste missies begin je met een paar soldaten en één of twee voertuigen. Wie gedood wordt, blijft dood. Aangezien je niet hoeft te rekenen op versterkingen aan het front, zul je elke soldaat en elk bemand voertuig met uiterste voorzichtigheid dienen te manoeuvreren om de missies tot een goed einde te brengen.

DIRECT CONTROL

Jan deed in zijn preview al melding van een toch wel verfrissend gameplay-element, namelijk de Direct Control. Deze optie zorgt ervoor dat je volledige controle kunt krijgen over een individuele unit, mocht je het in benauwde situaties liever niet laten afhangen van de A.I..
Met deze handmatige controle kun je een unit met de pijltjes op het toetsenbord voortbewegen, terwijl je met de muis kunt knallen op vijanden, huizen en nog veel meer.
Echt, werkelijk alles kan kapot in Soldiers. Zo kun je met een tank bomen naar de grond werken, huizen, verdedigingsmuren en hekwerken kapot knallen, en met een soldaat eerst de helm van een vijandig hoofd schieten voor je hem trakteert op een hoofdschot. Ontwikkelaar Best Way verdient wat betreft de vele details in de game absoluut een dikke vette pluim.

FELLE TEGENSTAND

Elke soldaat heeft een eigen inventaris (in het begin vaak een aantal granaten, medikits en een wapen) die je kunt aanvullen door de lichamen van gekillde tegenstanders te onderzoeken. Heel handig, daar zij regelmatig beschikken over antitankgranaten, zwaarder wapentuig en munitie.
Vervelende bijkomstigheid bij het dragen van veel spullen is dat het gewicht ervan in je nadeel werkt. Ben je volgepakt met zware wapens en meer van dat soort ongein, dan zul je minder hard kunnen

BEST WAY • CODEMASTERS • TEL: 026-3527523 • WWW.CODEMASTERS.CO.UK/SOLDIERS





PATCHEN MAAR!

Op de site van Codemasters is inmiddels een patch beschikbaar die enkele bugs verhelpt. Persoonlijk hoopte ik op fixes aangaande de framerate en cameraview, maar helaas is daar (nog) geen oplossing voor gevonden. Laten we hopen dat dit alsnog zal gebeuren, zodat we binnenkort nog meer kunnen genieten van al het moois dat Soldiers te bieden heeft.


Die dennen op het onderste veldje worden door de moffen ontzien: het zijn Duitse Dennen.


De zelfmoordterrorist richtte in Nederland weinig schade aan: hij had geen rekening gehouden met de vertraging van de NS.


Zelfs de spotjes van Postbus 51 konden deze oorlog niet voorkomen.


Het vervelende van oorlog is dat je het na afloop allemaal weer op moet ruimen.


"Eh... toen ik zei dat ik even een broodje wilde halen bij een tankstation, bedoelde ik toch echt iets anders."

rennen en zwemmen, waardoor de kans groter wordt dat je tijdens je vlucht uit een zwaarbewaakt gebied met kogels wordt doorzeefd. En reken maar dat de tegenstand fel is.

De AI van de vijanden is zeer goed uitgewerkt. Zelfs in de easy mode is het allesbehalve een peulenschil om met jouw kleine crew de vele kruipende, lopende en rijdende tegenstanders onder de groene zoden te krijgen. Om nog maar te zwijgen over de gasten in loopgraven en achter zware machinegeweren. Maak één verkeerde beweging, en niet één soldaat maar een heel peloton soldaten zal je oestoken met hun wapenarsenaal.

FRUSTREREND

De missies zijn lekker gevarieerd. In de ene missie word je in de zee gedropt en moet je aan land zien te komen. Om daar vervolgens, binnen een bepaalde tijdslimiet en geheel ongezien, een aantal installaties uit te schakelen en een reddingsboot te confisqueren om je partners veilig en wel aan land te krijgen.

In een andere missie is het de bedoeling een haast ontelbaar aantal vijanden dat zich in een bezet dorp bevindt zorgvuldig af te maken. Dit gaat overigens gepaard met prachtig vormgegeven explosies en minstens zo vette geluidseffecten. Minder lekker is de soundtrack, die tijdens het spelen al snel gaat vervelen. Gelukkig kun je deze uitzetten, want de game zelf is al frustrerend genoeg.

Over de aanwezige multiplayer kan ik kort zijn: met maximaal vier spelers kun je via LAN zowel co-op als versus spelen. Een beetje karig, maar net toereikend genoeg om je er uren mee te vermaken.

HEEL DIEP

Iets wat me ook tegenstond, was de framerate. Die begon regelmatig te haperen, zelfs als het er niet erg heftig aan toe ging. Nu heb ik mijn PC toevallig net flink ge-upgrade zodat ook de zwaarste games als een tiet zouden moeten lopen, dus dit mag wel als een duidelijk minpunt beschouwd worden.

Ook het gegeven dat je de cameraview wel kunt draaien, alsmede in- en uitzoomen, maar niet genoeg om een echt goede overview te krijgen of kleine items goed zichtbaar te krijgen, is een lichte tegenvaller.

Daar staat tegenover dat Soldiers ongekend veel mogelijkheden biedt om de missies tot een goed eind te brengen. De game is diep, heel diep. Dat het meer dan eens verdomde moeilijk is om succesvol te zijn (ik ben in een week tijd minstens twintig jaar ouder geworden door deze game, zo frustrerend is ie), moet je als RTS-freak kunnen accepteren. Denk je het geduld hier niet voor te kunnen opbrengen, dan raad ik je aan om te kiezen voor wat meer vergeeflijke RTS-titels.

> "IK BEN IN EEN WEEK TIJD MINSTENS TWINTIG JAAR OUDER GEWORDEN DOOR DEZE GAME."

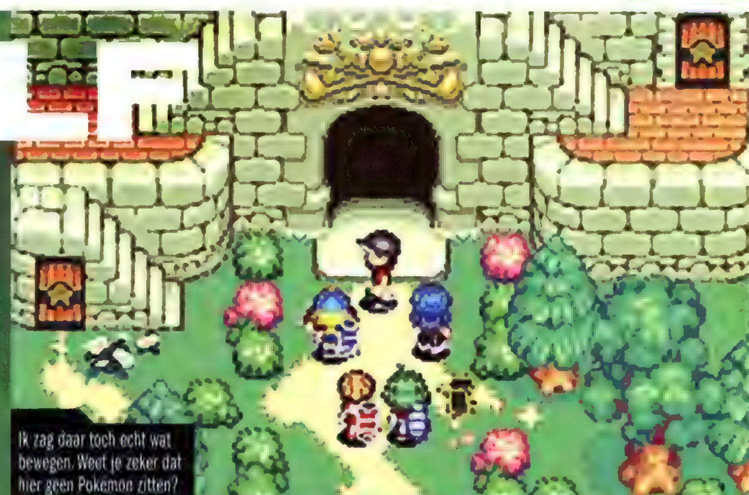
GENRE: RTS • AANTAL SPELERS: 1-4 (LAN MULTIPLAYER) • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 86 | GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | JURJEN

Als je de rest van deze zomer nog wat wilt buiten spelen, sla je met deze game een goede slag.

MARIO GOLF ADVANCE TOUR





Ik zag daar toch echt wat bewegen. Weet je zeker dat hier geen Pokemon zitten?



Dat krijg je ervan, als je niet regelmatig het onkruid wiedt.



Bij het zien van dit plaatje ging een golf van opwinding door ons lichaam. We weten nog steeds niet waarom.



En dan ontkent de plaatselijke biochemische fabriek nog steeds dat ze hier afval lozen.



Donkey Kong had het kledingvoorschrift "stropdas gewenst" niet helemaal goed begrepen.

Dit keer laat Mario zich van een heel nieuwe kant zien! Als besnorde danser in een louche nachtclub moet je proberen de bezoekers te vermaken door op de juiste knoppen te drukken, zodat je muntjes verdient die je... Eh, oh nee; Mario gaat weer eens golfen.

Het vierde deel in de Mario Golf-serie is naar mijn smaak de leukste geworden, ondanks het feit dat de game weinig toevoegt aan Mario's eerdere golfavontuurtjes.
Net als in de drie voorgangers (op N64, GBC en Cube, in die volgorde uitgebracht) leent de game zich prima voor 'eventjes snel de golfbaan op'. Door vaker te spelen, zul je daarbij steeds meer je eigen spelinzicht en golfstijl ontwikkelen. Deze gestaag groeiende diepgang in combinatie met een bijna onuitputtelijk aantal uitdagingen en een hoge herspeelwaarde, maakt van deze game een fijne metgezel die je niet snel zal vervelen.

VERKENNENDE VRAGENFASE

Het succes van elke slag hangt nauw samen met de verkennende vragenfase die eraan voorafgaat: hoe staat de wind, loopt de landplaats omhoog of omlaag, en hoeveel procent moet je bij de afstand optellen om rekening te houden met de losse ondergrond? Het is fijn om te mogen vaststellen dat de camera zich in deze fase prettiger laat bedienen dan in de Cube-versie, zodat het een stuk minder moeite en ergernis kost op alle vragen een bevredigend antwoord te vinden.
Na het kiezen van een club en eventueel bijstellen van afstand en richting, mag je de bal wegmeppen door de cursor die over de krachtmeter schuift met de juiste timing links en rechts te stoppen - zoals dat al ruim twintig jaar gebruikelijk is in golfspellen. De mogelijkheden voor power-slagen en het bijstellen van het trefpunt zijn daarbij aardige extraatjes.

LAPPEN TEKST

Mario Golf is gemaakt door hetzelfde Camelot dat ook verantwoordelijk is voor de RPG-serie Golden Sun, en dat zien we terug in het speltype Story. Nadat je enkele enorme lappen tekst heb doorgedrukt, kun je vrij rondlopen in een soort trainingskamp voor jonge golfers. Vanuit het clubhuis kun je oefenbanen bezoeken, deelnemen aan toernooien, clubs ruilen of gewoon een praatje maken met één van de tientallen andere golfertjes die je tegenkomt. Je zult hier niet van opkijken, maar door aan de verschillende golfuitdagingen deel te nemen verdien je ervaringspunten die je kunt gebruiken om je eigen kwaliteiten en die van je partner te verbeteren.

> "GOLFEN OP EEN MOBIELE SPELCOMPUTER BEVALT ME BETER DAN VOOR DE TV."

POORTJES

Via diverse speltypen krijg je toegang tot een hele reeks spelvarianten. Toegegeven, dat klinkt wat wazig. Ik bedoel ermee dat je niet alleen in het speltype Story dingen als Match Play, Stroke Play, Near Pin, Speed Golf, Skins Match en Club Slots tegenkomt, maar die ook direct kunt kiezen, of als je met twee tot vier spelers aan de slag gaat. Sommige spelvarianten lenen zich ook voor dubbelspel, waarbij je om beurten dezelfde bal slaat met een menselijke of computergestuurde speler.
Mijn favoriete zijspelletje is Go Go Gates, waarbij je de bal door alle poortjes op de baan moet slaan, en daarbij ook nog een score van PAR of lager moet zien te halen.

ZONDER SPOOKJES

Golfen op een mobiele spelcomputer bevalt me beter dan voor de TV. Na elke slag kun je je bal, eh, spel opslaan, waardoor je tijdens een verloren moment al snel je GBA trekt om verder te spelen met een toernooitje, of even een balletje zo dicht mogelijk bij de pin te slaan. Daarbij is deze game uitgebreider dan de tegenhanger op de Cube, en is de fase van voorbereiden wat prettiger uitgewerkt, met een beter overzicht op de baan en zonder die fucking irritante spookjes.



CAMELOT • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM
GENRE: GOLF • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: 17 SEPTEMBER

GRAPHICS 5 | REPLAY 3 | GAMEPLAY 4 | SCORE 44

Kreed is een totaal overbodige en heel slecht uitgewerkte shooter. Hierbij vergeleken is Breed een meesterwerk. Weg ermee!

KREED

Kreed zorgt momenteel voor de nodige naamsverwarring in shooterland. Het spel klinkt als Breed, maar in vergelijking met het krakkemikkige Kreed is Breed briljant.

Afgezien van de verleiding tot alliteratie valt er weinig lol aan de science-fiction shooter Kreed te beleven. En inderdaad, Kreed lijkt een beetje op Breed. Qua naam, qua klank en ook qua uitgangspunt: jij tegenover een onuitputtelijke stroom aliens in de verre toekomst, terwijl je je een weg knalt door diverse ruimtestations.
Dat maakt op papier natuurlijk geen mallemoer uit want Metal Gear Solid 3, Gran Turismo 4 en FIFA 2005 zijn eveneens verre van origineel. Kreed werd dan ook – gniffel – ooit gepositioneerd als – proest – een ware – grijns – Doom 3 concurrent – glimlach – maar na id Software's horrorshooter uitvoerig te hebben getest (coverview anyone?) kan ik daar slechts het volgende op zeggen: mwaaahahahaahaha!

SLECHTE B-FILM

Oké, even serieus. Kreed is verre van een Doom 3-concurrent, laat staan dat het überhaupt een concurrent is van welke game dan ook. Om te beginnen is de grafische stijl duidelijk een geval van 'net niet'.
Aan de ene kant wil Kreed heel duister zijn, met de speler als enige hoop om de duivelse buitenaardse wezens een halt toe te roepen. Dat sfeertje wordt soms redelijk neergezet totdat je opeens in een fluorescerend leveltje komt dat de indruk wekt in een snoepwinkel van Jamin te zijn beland.
Ook de buitenaardse monsters zijn eerder lachwekkend dan angstaanjagend. Ze zijn log en sloom. Ze doen denken aan acteurs die in een slecht kostuum van een nog slechtere B-film zijn gestapt, en je verwacht dat ze ieder moment hun maskers af kunnen zetten.
Toch heb je hier niet met een Naked Gun film of Terror From Mars: part 3 te maken maar met een FPS die zichzelf behoorlijk serieus neemt. En daar wringt, en dan druk ik me nog beleefd uit.

SPELERTJE PESTEN

Daarbij is het spel ook nog eens frustrerend moeilijk. Met uitdaging en een hoge moeilijkheidgraad heb ik geen probleem, maar als door slechte gameplay en levelopbouw de game vervelend wordt, dan trek ik aan de bel.
Zo dacht ik eerst dat er wat mis was met mijn muis, maar zelfs bij de snelste muisinstelling gaat richten met vizier nog zo traag als Spanbroeker klei door een trechter. Daarnaast gaat ook het herladen van je wapens veel te langzaam en zijn de wapens zelf zo ongeinspireerd als het maar kan.
Ik verwacht echt niet dat men qua wapenarsenaal het wiel volledig opnieuw gaat uitvinden, maar Kreed maakt er een sport van om ook hier zo onorigineel mogelijk uit de bus te komen. Dat de guns niet bijster verrassend zijn is nog tot daar aan toe, maar het schieten voelt gewoon veel te traag aan. Funest in dit genre.
Ander minpunt is het feit dat je voortdurend op pad gestuurd wordt om keycards en terminals te zoeken, zonder enige aanwijzing waar je moet zijn. Het gevolg is eindeloos heen en weer lopen door identieke vertrekken en tientallen gangen en deuren. Het lijkt erop dat de makers een ruimtelabyrint wilden maken om de speler expres te pesten. Als dat de opzet was, dan is men wat dat betreft geslaagd.

PAKJE BROOD

In vergelijking met Kreed is Breed een waanzinnige game, terwijl Breed eigenlijk al tegenviel. Een spel als Kreed valt niet alleen tegen, het is totaal achterhaalde rotzooi waar niemand op zit te wachten.
Na wat research leerde ik dat Kreed in Rusland (waar de game gemaakt werd) al meer dan een jaar in de winkels ligt en ook niet echt als de nieuwe Pravda werd binnengehaald. En de uiterlijke houdbaarheidsdatum is bij deze game dus net zo verstreken als dat pakje brood dat in een plastic zak twee jaar aan de kapstok op de PU redactie hing.

De uitdrukking "een loze Kreed slaken" heeft met dit spel een heel nieuwe betekenis gekregen.


Die stoeltjes zitten net zo comfortabel als Kreed zich laat besturen.



"TOTAAL ACHTERHAALDE ROTZOOI WAAR NIEMAND OP ZIT TE WACHTEN."


Inderdaad, we hadden deze game beter kunnen testen met een vlammenwerper. Dan waren we er misschien nog een beetje warm van geworden.


Het Lava-level. Hoewel de titel Laatmaar-level in dit geval toepasselijker is.


Onder in beeld zie je de uitlaat van de wagen waarmee wij graag heel snel bij deze ellende vandaan scheuren, om er nooit meer naar terug te keren.

ACCLAIM • WWW.KREED03.COM • GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GEARBOX STUDIOS • UBISOFT • TEL: 030-6229110 • WWW.UBISOFT.COM
VERWACHT: FEBRUARI 2005

"Ik heb nog twee dozen, daarna gaan we met stenen gooien."

Handig, dat de landmijnen worden gemarkeerd met icoontjes. Daar trappen natuurlijk alleen de Duitsers nog in.

"Geil, ich sehe eine icoontje!"

"Die vliegtuigen kunnen me niet bommen. Doorlopen jullie!"

BROTHERS IN ARMS™

BIJZONDER INTENSE WWII-ERVARING

We kregen de vraag om naar het zonnige Parijs te komen, om met eigen ogen te zien wat Ubisoft allemaal van plan is met Brothers in Arms. Nog voordat de postbode de kans kreeg de tickets bij de redactie af te leveren, had Boris ze al onderschept en was hij onderweg naar de Franse lichtstad.

De afgelopen E3 werden we door Ubisoft getrakteerd op een demonstratie van Brothers in Arms. De eerste echte volledige game van het Amerikaanse Gearbox Studios, bekend van Counter-Strike en de conversie van Halo naar de PC.
Je hebt een paar nummers geleden kunnen lezen dat het liefde op het eerste gezicht was tussen ons en Brothers in Arms. De game, die werd gepresenteerd als een tactical team based first person shooter (een soort Full Spectrum Warrior meets Call of Duty) bleek een hardcore tactisch spel, waarbij de nadruk lag op realistische scenario's in het Noord-Franse kustgebied tijdens de invasie op D-Day.
Het spel zou zo realistisch zijn dat je na het spelen als tourguide aan de slag kan in Normandië en toeristen alles kunt vertellen over de strategische rol van St. Mare-Eglise en andere legendarische kustplaatsjes.

101ST AIRBORNE

Brothers in Arms vertelt het verhaal van de 101st Airborne-divisie die tijdens de landing in Normandië achter de vijandelijke linies werd gedropt om daar stellingen in te nemen, bruggen te veroveren en te zorgen dat het Duitse tegenoffensief zo veel mogelijk weerstand ondervond.
Dat was makkelijker gezegd dan gedaan, want tijdens de nachtelijke dropping raakte iedereen elkaar kwijt, en kwamen de meeste soldaten kilometers van hun oorspronkelijke doel terecht.
Dit overkomt ook Sgt. Baker en zijn platoon. Het transportvliegtuig wordt neergeschoten, en de manschappen kunnen net op tijd uit het vliegtuig springen. Ondanks de chaos weet Baker in leven te blijven gedurende de eerste uren na de landing en daar begint het spel. Jij kruipt in de huid van Sgt. Baker en beleeft de oorlog precies zoals die zich 60 jaar geleden heeft afgespeeld.

VET!

De presentatie in de Franse hoofdstad draaide om de CEO van Gearbox, Randy Pitchford en John Antal, de ex-kolonel en historicus die Brothers in Arms voorziet van realisme. Vooral dat laatste is een groot succes geworden.
We zagen een mooie CGI-film waarin de hoofdrolspelers oog in oog komen te staan met een Duitse tank. Paniek, gevloek en chaos terwijl de radioman wanhopig probeert de positie van de tank door te geven. Kogels vliegen om je oren en je collega's worden links en rechts geraakt en schreeuwen om hulp. Het is intens en indrukwekkend. De zaal is stil als het filmpje eindigt en je hoort iedereen hardop denken dat ze hopen dat de ingame-actie ook zo vet is.

> "VANUIT DE FLANK SCHOTEN WE IEDEREEN OVERHOOP. GEWELDIG WAT EEN PLEZIER."

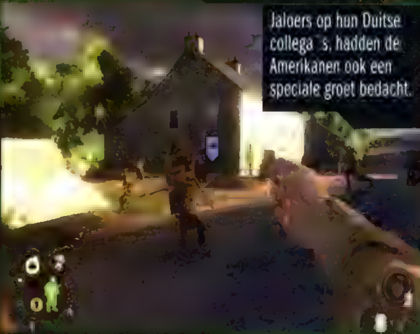
BROTHERS IN BANDS

Brothers in Arms komt gelijktijdig uit op Xbox, PC en PlayStation 2. De eerste twee versies zullen online gaan, maar de programmeurs van Gearbox vonden de online-capaciteiten van de PlayStation 2 niet goed genoeg om ook voor dit platform een online-functie te creëren.
Wij kregen de gelegenheid om uitgebreid met de Xbox- en de PC-versie aan de slag te gaan en onze eerste indrukken waren gemengd.
Na het zien van de E3-presentatie kregen wij de indruk dat een goede positionering van je hele team essentieel was bij het spelen van deze game. Toen we het spel echter voor het eerst zelf konden spelen,



Genietend van de zonsondergang, kon deze soldaat onmogelijk vermoeden dat zijn eigen ondergang ook in de lucht hing.


"Ik heb vannacht in jouw veldfles gepist."


Jaloers op hun Duitse collega's, hadden de Amerikanen ook een speciale groet bedacht.


"Aah! Mijn schepje glijdt uit mijn bepakking! Help me dan! Duw 'm terug, duw 'm terug!"

bleek dat helemaal niet noodzakelijk te zijn. Je kunt namelijk gewoon met een character in first person mode om je heen gaan knallen.
Dat is vreemd want wat voor zin heeft het om je fire-team een vijand met supressive fire onder vuur te nemen zodat je met je assault team via de flanken kunt aanvallen, als je ook gewoon de vijand kapot kunt sniperen in first person view?
Het lijkt extreem tegenstrijdig. Helemaal als je je realiseert dat de posities en handelingen van de vijand gewoon gescript zijn, zodat ze altijd hetzelfde doen en op dezelfde plek zullen zitten. Kwestie van drie keer proberen en je speelt een level uit. Of toch niet?

MIJN BALZAK

Ik durf er mijn balzak om te verwedden dat minstens de helft van alle gamers die dit spel voor het eerst speelt, deze aanpak zal kiezen en in eerste instantie, om precies deze reden, teleurgesteld zal zijn in de eenvoud van Brothers in Arms.
Het spel blijkt in het begin eerder een Call of Duty te zijn dan een Full Spectrum Warrior. Ik zeg expres "in het begin", want op een gegeven moment zul je toch je teams zo gaan neerzetten dat ze je wat dekking geven. Of je zet ze op zo'n manier in het veld dat ze de vijand kunnen afleiden, zodat jij eromheen kan en ze van achteren kunt neermaaien. En voordat je het weet ben je net zo intensief en tactisch met je teams aan het schuiven als de makers voor ogen hebben.
Het verschil met Full Spectrum Warrior is dat jij niet alleen een passieve Sergeant bent die vakjes tegen muurtjes schuift maar ook daadwerkelijk zelf (in first person mode) aan de strijd deelneemt.
Hmmm...interessant. Gearbox is erin geslaagd om het statische schaakspelgevoel van Full Spectrum Warrior te vervangen door een intensieve first person beleving. Zonder daarbij het tactische aspect uit het oog te verliezen. Vet!

BROTHERS LIVE

De Xbox-versie van Brothers in Arms was ook online te spelen. En in deze mode bleek de game een heel stuk vernieuwender te zijn dan in de singleplayer mode.
Een typische Xbox Live-multiplayer-game ziet er als volgt uit.
Twee spelers besturen twee fireteams van vier man elk aan de kant van de Duitsers, terwijl twee andere spelers twee teams van vier man elk besturen aan de geallieerde zijde.
Je speelt zelf één van de vier spelers uit je team. Als je doodgeschoten wordt, speel je automatisch met iemand anders, net zolang totdat al je teamleden dood zijn.
In de missie die wij speelden, kregen de Duitsers de opdracht om een geallieerde koerier te onderscheppen. De geallieerden moesten de brief op een bepaald punt zien te krijgen. In eerste instantie was het een chaos van hier tot Tokio, maar al snel hadden we in de gaten dat we onze teams langs de weg verdekt moesten opstellen. Dan werd elke vijand die langs kwam automatisch onder vuur genomen en gedwongen om dekking te zoeken.
Terwijl de soldaten vanuit de hinderlaag bleven schieten, gingen wij, in first person mode, op jacht. Vanuit de flank schoten we iedereen overhoop. Geweldig wat een plezier. Het leuke was dat altijd één character uit een team door een echte speler wordt bestuurd, de rest door de computer. Je weet alleen niet wie door wie wordt bestuurd waardoor je altijd het idee hebt op een "echte" tegenstander te schieten.

NOG EFFE WACHTEN

Brothers in Arms belooft een intense WWII-ervaring te worden die vooral dankzij het tactische teambased-model en de geweldige multiplayer via Xbox Live nu al een bijzonder spel genoemd mag worden.
Kolonel Antal verklapte in een gezellig gesprekje over wie we waren en waar we vandaan kwamen nog even dat hij en Randy Pitchford toevalligerwijs ook binnenkort in Holland te vinden zijn om daar research te doen naar de mogelijkheid om een eventueel vervolg in en rond Arnhem te laten afspelen.
Het lijkt ons een geweldig idee maar tot het zover is verheugen wij ons op een fantastisch avontuur achter de Duitse linies tijdens D-Day. Pfff, ik wou dat het al februari was...

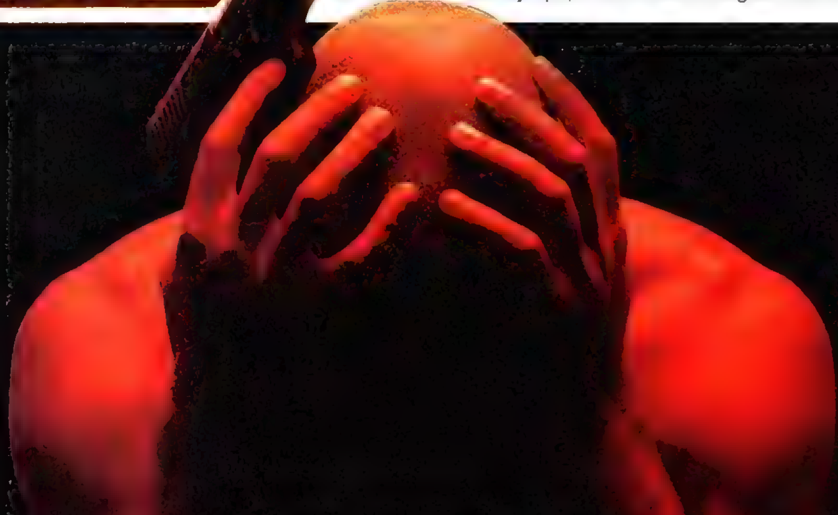

Die gozer heeft net zo'n hond als Steven... op z'n hoofd.

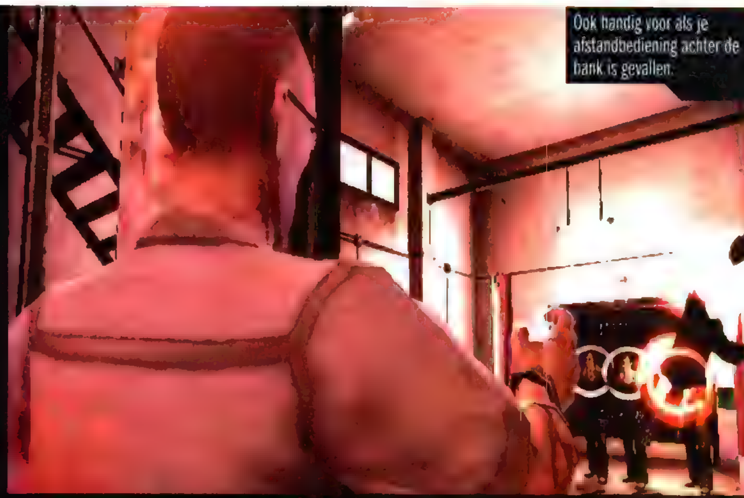

"Dat zal ze leren, ha! Volgens mij willen ze al onderhandelen. Ze draaien hun spreekbuis in ieder geval deze kant op."


Da's pas een smerige streek. Nou ja, hij hoeft in ieder geval niet meer af te vegen.

SCORE **75** GRAPHICS **8** REPLAY **7** GAMEPLAY **8** JEROEN

Een meer dan vermakelijk spel, maar de kleine slordigheden weerhouden de game ervan door de stoten naar een gouden status.





Ook handig voor als je afstandbediening achter de bank is gevallen.

SECOND SIGHT

Na stealth en celshading is er een nieuwe rage in spellenland; paranormale krachten zijn hip en de held uit Second Sight maakt er dan ook graag gebruik van.

Second Sight vertelt het verhaal van John Vattic die wakker wordt in een Amerikaans medisch centrum. Op zoek naar antwoorden op vragen als wat doe ik hier en hoe ben ik hier gekomen, doorzoek je het zwaarbewaakte centrum.

Tijdens je zoektocht dringen flashbacks je hoofd binnen. Tijdens deze herinneringen herbeleef je de gebeurtenissen van John voordat hij wakker werd in het medisch centrum.

BINNENDRUPPELEN

Op deze wijze speel je afwisselend de avonturen die zich in het heden en verleden afspelen. Zo wordt langzaam maar zeker duidelijk hoe je aan je krachten bent gekomen, wat je in het medisch centrum doet en wat er allemaal aan de hand is.

Het levert tevens twee verschillende manieren van spelen op, waarbij de flashbacks dienen als de wat meer actie-georiënteerde onderdelen en je zoektocht naar antwoorden in het medisch centrum een stealthy aanpak vereist.

Althans, zo begint de game, maar uiteindelijk smelten beide onderdelen samen tot een actiespel waarin stealth-aspecten een toonaangevende rol spelen. Spelenderwijs wordt het stealth-onderdeel steeds meer overbodig, omdat het knallen John net zo gemakkelijk afgaat als het rondsluipen. Bovendien wordt het spel wel een klein beetje makkelijk met al die geheimzinnige krachten die één voor één je hoofd weer binnendruppelen.

VRAAGTEKENS

Met de kracht van zijn brein kan John objecten laten bewegen, schokgolven loslaten, mensen optillen en ze tegen muren aangooien, zichzelf onzichtbaar maken of het lichaam overnemen van andere karakters.

Zo kun je langs bewakers sluipen zonder dat er alarmbellen rinkelen. Of een hinderlaag uit de weg ruimen door vijanden tegen elkaar op te zetten. Het enige waar je rekening mee dient te houden is dat je maar voor een gelimiteerde tijd gebruik kunt maken van je krachten. Maar zelfs met deze beperking, zijn je mogelijkheden wat te super om daadwerkelijk door je tegenstanders gestoord te kunnen worden.

Ik zet ook vraagtekens bij de manier waarop John zijn speciale krachten verkrijgt. Op vaste momenten in het spel 'verdien' je een nieuwe mogelijkheid.

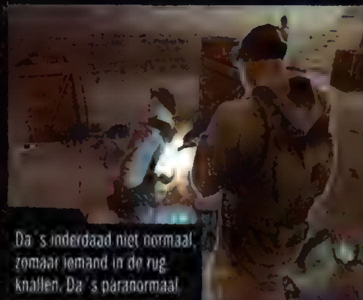
Nu staat het woord 'verdien' niet voor niets tussen aanhalingstekens. Want je krijgt de krachten gewoon cadeau. Je ontvangt je beloning door een bepaald punt te bereiken in het spel, zonder dat je verder ook maar enige moeite voor hoeft te doen. Het zou wat logischer zijn geweest als je tijdens flashbacks een nieuwe kracht had ontdekt zodat je die in het heden kon gebruiken. Daar komt bij dat al op de helft van het spel alle krachten je hoofd reeds zijn binnengedruppeld.

VOOR DE HAND

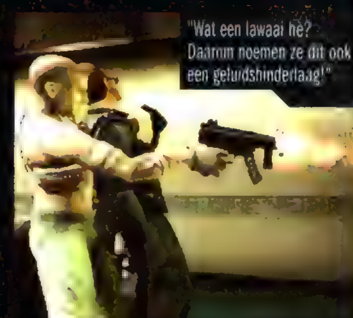
Breinbrekende puzzels hoef je niet te verwachten. Het zijn allemaal dingen als 'zoek de sleutel die op die ene deur past' tot 'gooi een schakelaar om door gebruik te maken van telekinetische krachten'. Voor ieder probleem liggen de oplossingen wel erg voor de hand en vergen ze nauwelijks enige inspanning van de speler. Het avontuur is ook nog eens bijzonder lineair opgezet, dus is de kans dat je op werkelijk uitdagende situaties stuit nauwelijks aanwezig.

TILLEN

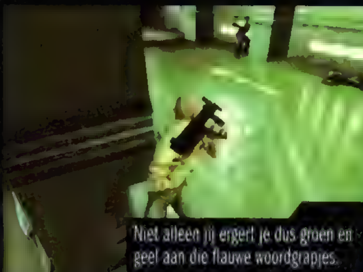
De stijl van Free Radical past perfect bij een medium als videogames. Alle elementen die de ontwikkelaar binnen de spelwerelden heeft gecreëerd horen daar thuis. Op deze manier komt het 'cartoony' uiterlijk van het geheel erg geloofwaardig over. Persoonlijk vind ik het dan ook bijzonder jammer dat een spel zoals dit tekort schiet. Second Sight is bijzonder vermakelijk maar mist nu net dat kleine beetje wat het spel boven de middenmoot uit had kunnen tillen. Zelfs als ik me heel hard concentreer op het cijfer wil het maar niet hoger worden. Probeer jij het eens.



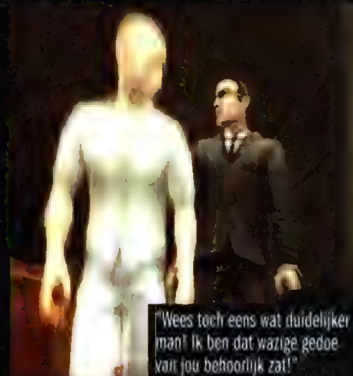
Da's inderdaad niet normaal, zomaar iemand in de rug knallen. Da's paranormaal.



"Wat een lawaai he? Daarom noemen ze dit ook een geluidshinderlaag!"



Niet alleen jij ergert je dus groen en geel aan die flauwe woordgrapjes.



"Wees toch eens wat duidelijker man! Ik ben dat wazige gedoe van jou behoorlijk zat!"

"ZELFS ALS IK ME HEEL HARD CONCENTREER OP HET CIJFER WIL HET MAAR NIET HOGER WORDEN. PROBEER JIJ HET EENS."



Zijn gedrag uit de hoogte begon de anderen behoorlijk te irriteren.

FREE RADICAL • CODEMASTERS • TEL: 026-3527523 • WWW.CODEMASTERS.NL — GENRE: PARANORMAAL ADVENTURE • SPELERS: 1 • VERWACHT: SEPTEMBER 2004

OUT NOW • BANDAI • ATARI • TEL: 040-2233880 • WWW.DOTHACK.COM

PLAYSTATION 2

SKATE

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	6	8	77

.HACK//MUTATION: PART 2

In dit tweede deel van de vier episoden tellende RPG hoopte ik voornamelijk op meer spectaculaire battles en diepgang in het plot. En guess what: mijn gebeden zijn verhoord!

.hack//INFECTION kende heel wat toffe gameplay-elementen, maar schoot op een aantal vlakken wat tekort. Zo was je wat aan de korte kant en werd het vechten tegen een beperkt aantal monsters in de saai ogende dungeons snel eentonig. Daarbij wekte het verhaal de indruk van een introductie tot het .hack-universum, in plaats van een diepgaand, geheel op zichzelf staand plot. Niet zo verwonderlijk, natuurlijk, daar we te maken hebben met een uit vier episoden bestaand verhaal.

INTENSER

Aan de meeste kritiekpunten is gelukkig de nodige aandacht besteed. Er zit nu meer vaart in het geheel en er wordt dieper ingegaan op de gebeurtenissen die zich in The World afspelen. Ook kom je meer vijanden tegen en zijn de battles een stuk intenser dan voorheen.

Helaas geldt ook nu weer dat de dungeons snel eentonig worden. Daar had men wel wat meer werk aan mogen besteden. Qua lengte verschilt MUTATION niet veel van INFECTION, maar doordat er nu meer actie plaatsvindt, leidt dit niet tot een al te grote teleurstelling. En vergeet niet: de vier delen bij elkaar vormen in z'n totaliteit absoluut een immense RPG. Je moet alleen bereid zijn om ze alle vier in huis te halen.

KANONNENVOER

Hoofdrolspeler Kite heeft de nodige ervaring opgedaan en belandt op een nieuwe server, alwaar hij naast het nodige explore- en knokwerk moet zien uit te vogelen waarom gamers die in The World doodgaan (net als zijn maat je Orca in INFECTION) in het echt in een coma raken.

Voor degenen die het eerste deel in huis hebben, is het handig te weten dat je je oude savegame met experience points, wapens, spreuken en andere attributen kunt overhevelen naar dit tweede deel. Verder kom je in de stad weer een hoop nieuwe characters tegen waarmee je kunt ouwehoeren en items kunt ruilen.

Helaas kom je ook nu weer bijster weinig te weten over de personen achter die characters, wat toch wel jammer is voor een game die een MMORPG tracht na te bootsen. Minstens zo suf is het feit dat characters die aan je zijde strijden nog steeds te makkelijk doodgaan. Aan de gameplay mechanics is verder niets veranderd. Dit is geen slechte zaak want dat zat al wel snor. Ik verwacht dat de liefhebbers van .hack//INFECTION zich ook wel weer zullen vermaken met episode twee. Wie het eerste deel niet kent en MUTATION eens wil uitproberen, dient absoluut deel één eerst te checken, anders ga je er geen hol van snappen.

Binnenkort alweer een review van deel drie, .hack//OUTBREAK.



Als je zo 'n groot doelwit nog misslaat, kun je misschien maar beter een ander spel proberen.



"Wij buitenaardse reuzeninsecten voelen ons ernstig gedemoniseerd."

OUT NOW • SEGA • THQ • ATOLL SOFT • TEL: 0318-504464 • WWW.THQ.CO.UK

GAME BOY ADVANCE

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	8	80

SONIC ADVANCE 3

De blauwe egel die ooit de trotse mascotte van Sega was, verloor de afgelopen jaren een beetje zijn glans. Maar met Sonic Advance 3 is het eindelijk weer eens ouderwets genieten.

De ultieme 3D-game van Sonic op de next-gen consoles, zo eentje waarin alles klopt, is nog niet gemaakt. Of het nu Sonic Heroes of Sonic Adventure 2 Battle betreft, op de een of andere manier zijn de Sonic games altijd wat onaf, rommelig, en werkt de camera niet mee.

Op de GBA heeft onze razendsnelle, rondrollende en door het beeld flitsende egel daar veel minder last van. Daar doet hij - afgezien van de Battle-variant - goede zaken voor fans van supersnelle platformactie. En dat geldt helemaal voor Sonic Advance 3, die ik hierbij bestempel als de meest complete Sonic-game op de GBA!

FLIPPERKASTBALLETJE

SA 3 weet beter dan ooit een perfecte mix neer te zetten tussen misselijkmakende speedruns en klassieke springpuzzels, waarbij er nooit één route als de enige juiste is te bestempelen.

De kleurrijke levels zitten vol tunnels, loopings, trampolines, bumpers, springschansen en andere elementen, waardoor je je vaak letterlijk als een flipperkastballetje voelt.

En dan heb ik het nog niet gehad over klimrekken, ballonen, bungie jumps, lianen, katapulten en kanonnen die je nog verder door de levels jagen.

In totaal zijn er 21 levels, verdeeld over zeven verschillende werelden, en krijg je in totaal acht bossbattles voor je kiezen. De levels zijn groot, en het loont vaak de moeite om naar een alternatieve route te zoeken voor extra goodies en powerups.

2D OF 3D?

Je begint de game met het duo Sonic en Tails, maar als je de hoofdgame hebt uitgespeeld, komen nieuwe helden beschikbaar.

Een ander tag-team levert andere speciaal moves en combo's op, waardoor je plaatsen kunt bereiken waar je eerst niet bij kon.

In totaal zijn er vijf figuurtjes, dus de replaywaarde is behoorlijk. Je kunt bovendien nog proberen die absurd lastige Chaos Emerald Quest te volbrengen. Hierbij moet je alles, maar dan ook alles in ieder level vinden (sleutels, de chao pets, emeralds, ringen) én verzamelen om uiteindelijk een lastigere eindbaas en een alternatief einde te krijgen. Voor de echte bikkels natuurlijk, een fikse uitdaging.

Ook multiplayer ontbreekt niet, waarbij je voor de chao minigames met een cartridge en twee GBA's al plezier kunt beleven. Met twee GBA's en twee spelcassettes kun je co-op de complete adventure mode spelen!

Sonic hoeft wat mij betreft dus helemaal niet 3D te gaan als hij 2D nog zulke fijne gameplay aflevert, waarbij de graphics bovendien tot de bovenste lagen van het huidige GBA-spectrum behoren.



"Weet je zeker dat er niets onder mijn schoen zit? Het ruikt hier naar natte aap."



Misschien liep je weer wat te hard van stapel, Sonic. Nu loop je alweer een blauwtje.

PC / PS2 / XBOX

OUT NOW • ACCLAIM • ATARI • TEL: 040 - 2393580 • WWW.ACCLAIM.COM

SCORE **52** GRAPHICS 6 REPLAY 5 GAMEPLAY 5 JAN

ALIAS



Alias is een leuke tv-serie waarin dubbelspionne Sydney (in de serie gespeeld door de niet onappetijtelijke Jennifer Garner) de grootste verkleeddoos aller tijden bezit. Deze gebruikt ze om in de meest uiteenlopende setjes gebouwen te infiltreren, bad guys om te leggen en allerlei supergeheime dingen te doen.
De console-versie was aardig maar erg licht verteerbaar. Nu pas komt de PC-versie, en je zou denken dat Acclaim in ieder geval de moeite had gedaan om deze Splinter Cell-voor-kids-achtige game een beetje op te poetsen. Nee, dus.
Alias voor PC is typisch zo'n geval van een gemakzuchtige poort, waardoor de game er gezien de huidige standaard behoorlijk middelmatig uitziet.
Daarnaast kent het spel kleine bugs en zijn er onnodige laadtijden voor communicatiescènes (waarin je op de hoogte wordt gebracht wat te doen) die je niet kunt skippen! Deze scènes zijn ook nog eens opgebroken in delen, waardoor je niets rest dan een beetje met je fluit te spelen totdat je eindelijk verder mag.
Aan de A.I. van de bad guys is ook nog niets verbeterd. De sfeer van de serie komt wel goed uit de verf dankzij stembijdragen van bijna alle belangrijke acteurs uit de serie. Maar dat kan deze game niet redden. In dit genre zijn er gewoon veel betere titels voorhanden.

PC

OUT NOW • CYANIDE • JOWOOD • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.CYANIDE-STUDIO.COM

SCORE **60** GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 6 BORIS

CHAOS LEAGUE



Meestal als ik een Jowood-game op mijn bord krijg, weet ik bij voorbaat al hoe laat het is.
Een vage Duitse Realtime Strategy-game die zich afspeelt op Mars in het jaar 3051 of iets van die strekking.
Of misschien wel een add-on voor de realistisch bedoelde turn-based tanksimulatie waarin de Slag bij Schwanzhausen uit 1944 nog eens nauwkeurig wordt nagebootst.
Maar ik heb goed nieuws. Deze keer heeft Jowood zelfs zichzelf verbaasd met Chaos League. Het is een Real Time Strategy Sports-game! Ja, je leest het goed.
Je speelt met fictieve teams die bestaan uit orcs en monsters in een fictief spel dat nog het meeste lijkt op een kruising tussen American Football en het eindgevecht van de laatste Lord of the Rings.
Het idee is dat je goals scoort, door met de bal over de achterlijn te lopen, springen, duiken of whatever.
Ondertussen kun je tegenstanders onder het gras proppen, in hun bek schijten en ze in mootjes hakken.
Het is de bedoeling dat je de game in real time speelt maar aangezien dat in het begin onbegonnen werk is, heeft Cyanide een tien seconden-turnbased-systeem bedacht zodat je het spel kunt leren.
Je moet er maar zin in hebben.

PC / XBOX / PS2 / NGC

OUT NOW • LUXOFLUX • ACTIVISION • CD CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM/MICROSITE/TRUECRIME

SCORE **64** GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 6 BORIS

TRUE CRIME: STREETS OF LA



Nick Kang beleeft zijn avonturen nu ook op de PC.
De keiharde cop heeft een appeltje te schillen met een aantal beruchte criminelen. Wat zeg ik? Nick krijgt het aan de stok met alle criminelen van Los Angeles.
Net als in de PS2 en de Xbox-versie overigens en voor het gemak ga ik er maar even vanuit dat je dus al bekend bent met deze game.
Want ik heb hier maar weinig ruimte om te vertellen dat deze PC-poort een beetje slordig is uitgevoerd. En dan druk ik me nog diplomatiek uit.
De game ziet er op de Xbox af en toe beter uit, al moet ik er wel gelijk bij zeggen dat de mouse aim een boel goed maakt.
Het spel kent in tegenstelling tot zijn broertjes op de consoles ook een multiplayer mode, maar dit is niet de heilige graal waar iedereen op zit te wachten.
Er zijn 4 modes. Je kunt vechten tegen elkaar, racen tegen elkaar, een wedstrijdje wie-lost-de-meeste-crimes-op spelen tegen elkaar.
En gewoon de beest uithangen in Los Angeles.
Jammer dat je dat niet met méér dan vier spelers tegelijk kunt doen want Los Angeles is een behoorlijk grote stad.

(Hoezo weinig ruimte? Als deze zin er niet had gestaan was dit stukje vier regels te kort! - Jurjen)

GAMECUBE

Q4 2004 • THQ • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.THQ.COM

SCORE **78** GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 7 JURJEN

WWE: DAY OF RECKONING



Het ligt voor de hand om grappend en neerbuigend te doen over die oliedomme Amerikaanse toestanden van de WWE, maar om heel eerlijk te zijn ben ik al sinds m'n twaalfde een groot liefhebber van dit soort worstelshows.
Zo, daarmee ben ik uit de kast. Hoef ik niet meer te jokken dat ik porno zat te kijken als ik weer eens wat langer dan mijn collega's op een Amerikaanse hotelkamer blijf hangen.
Wat de bijbehorende spellen betreft... tja. Soms pik ik er eentje mee, en dan ben ik er wel weer een tijdje mee zoet.
Het is best tof, om je tegenstander genadeloos te geselen met allerlei meedogenloze moves.
In WWE zitten heel veel van die meedogenloze moves, met en zonder wapens. Het zijn van die acties waar mensen die mee zitten kijken een pijnlijk gezicht bij trekken, en iets mompelen van 'nou, nou, nou zeg, moet dat nou". Geef ze een controller, en ze gaan al snel een stapje verder.
Binnen de grenzen van het genre is dit een knap gemaakt en behoorlijk uitgebreid product.
Liefhebbers kunnen 'm dus gaan halen. Als je geen liefhebber bent, ben je dat na het spelen van deze game nog steeds niet.

OUT NOW • SNOWBLIND STUDIOS • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBI.COM

PLAYSTATION 2

JEROEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | 81 SCORE

CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

Een vriend omschreef dit fantasy rollenspel als volgt: Hack, hack hack, slash, hack, hack, item, slash, slash, hack... Hoe bekrompen ook, hij heeft wel een punt.
De buitenstaander zal dit avontuur voor de PlayStation 2 inderdaad zien als een geestdodend tijdverdrijf. Kijkt men echter net even dat beetje verder, dan ziet men een mooi en vooral meeslepend rollenspel.
Vanuit de lucht bekijken wij de acties van ons personage, waarvan het merendeel zoals verwacht uit vechten bestaat. Hordes tegenstanders werpen zich (in soms bizar mooi vormgegeven omgevingen) in alle soorten en maten op.
Het verslaan van deze vijanden levert naast de traditionele ervaringspunten ook nog extra nieuwe wapens en kleding op.
Die items kun je verpatsen voor de nodige flopjes, of naar eigen inzicht gebruiken als versterking voor je gecreëerde personage. Want ook dit is een onderdeel van dit traditionele rollenspel.
De keuze die je aan het begin van je avontuur maakt, vormt zo'n beetje de manier waarop je dit avontuur zult beleven. Of je nu al zwaardzwaaiend je een weg baant door de vele gevechten of liever wat spreuken op je tegenstanders los wilt laten, de keuze is aan jou. Ikzelf koos voor de hack, hack, slash, slash, hack, item, slash...

OUT NOW • ALPHADREAM • NINTENDO • TEL:030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

GAME BOY ADVANCE

JEROEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 2 | GAMEPLAY 5 | 30 SCORE

HAMTARO HAM-HAM GAMES

Twee glinsterende kraaloogjes staren me vragend aan, alsof ze lijken te vragen: "Waarom Jeroen, waarom heeft Nintendo mij in dit spelletje gestopt?" Ik probeer het mannetje te kalmeren, maar het mag niet baten.
Hamtaro wordt verplicht mee te doen aan stomme spelletjes. Maar niet alleen die lieve Hamtaro, ook zijn hele vriendenclubje moet zich inspannen voor de eer en glorie van de Ham-Ham Games. Een soort Olympische Spelen voor hamsters, waarbij soms wel heel vreemde sporten de revue passeren. Hebben wij als Nederlanders een kampioen worteltrekken of [illegible]?
Ham-Ham Games is een soort aaneenschakeling van mini-games waarbij het voornamelijk gaat om timing.
Er zijn ook andere sporten, zoals tennis of strandvolleybal, maar het merendeel van de sporten draait om het ritmisch indrukken van de juiste knoppen. Daarbij is de besturing van sommige sporten zo slecht afgesteld dat het een nogal frustrerende aaneenschakeling van games wordt. Bovendien is de lol er na het eerste jaar al af, en om het spel na de sluitingsceremonie nogmaals op te pakken, is niet aan te raden.
Ik stopte er na het derde jaar mee. Ik kon die zielige kraaloogjes Hamtaro niet meer aanzien.

OUT NOW • SONIC TEAM • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA.COM

GAMECUBE

JURJEN | GRAPHICS 5 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 5 | 52 SCORE

PHANTASY STAR ONLINE III CARD BATTLE

De vorige Phantasy Star Online werd door mij nog met 82 punten beloond, maar zoveel zit er voor deze Card Battle niet in. Ik ben namelijk nogal teleurgesteld in dit spel.
Allereerst ziet het er allemaal maar weinig aantrekkelijk uit. Omdat de voorganger was gebaseerd op het origineel voor de Dreamcast, vielen de sobere graphics twee jaar geleden nog wel te verdedigen, maar ondertussen had het [illegible] Sonic Team toch wel met iets beters kunnen komen.
Daarbij vind ik het ook helemaal geen vooruitgang dat de directe gevechten dit keer zijn vervangen door strategische Yu-Gi-Oh-achtige bord & kaartgevechten. Niet dat ik deze gevechten niet leuk en spannend vind of zo, want ik vind bijna alle leuke strategische bord- & kaartspellen leuk en spannend. Voor een potje schaak of kaarten heb je me zo enthousiast!
Toch bekruipt me al snel een beetje een "is dit het nu?"-gevoel als ik ermee aan de slag ga. Echt bijzonder is het allemaal niet.
Spelers die reeds een Cube modem, Hunter License en toetsenbordcontroller in huis hebben, en daarbij dol zijn op strategische kaartgevechten en nog veel doller op het Phantasy Star universum, misschien is dit iets voor jullie.
Als je gewoon een vette RPG wilt hebben, moet je nog even wachten op Tales of Phantasia.

OUT NOW • EA GAMES • EA • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.COM

PS2 / XBOX / NGC / PC

STEVEN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | 67 SCORE

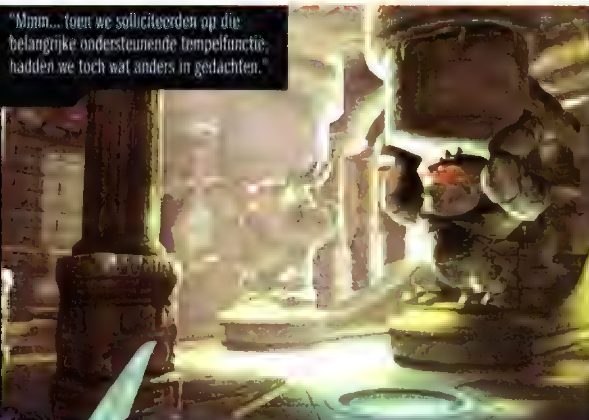
CATWOMAN

In eerste instantie ben ik niet zo te spreken over de stijl van de film, en dus ook niet over die van de game.
Artistieke vrijheid is natuurlijk heel leuk allemaal, maar zomaar de huidskleur en outfit van een ondeugende superheldin veranderen gaat mij toch iets te ver.
Tegen mijn verwachtingen in is Catwoman toch een hele solide actie/adventure game geworden, die waarschijnlijk zelfs iets te pittig zal zijn voor de filmgaande doelgroep. De aanvallen voer je uit door de rechteranalogen knuppel in de gewenste richting te duwen, iets dat interessanter wordt na het verkrijgen van nieuwe moves. Maar niet alle bewegingen zijn om aan te vallen, want onze katachtige vriendin heeft goed op de prins gelet ([illegible] Persia). Alle acrobatische moves die je nodig hebt om door de levels te komen zijn goed uitgewerkt (maar uiteraard niet zo goed als in The Sands of Time). Dit alles wordt nog aangevuld met enkele katachtige elementen, zoals de Cat Sense en de Wild Cat vaardigheden. Deze zorgen respectievelijk voor het zien van speciale objecten vanuit de third person view, en voor een soort van bullet time aanval.
Catwoman is zeker geen klassieker, maar alles bij elkaar genomen [illegible] vermakelijk.

JAN


Als je jeuk op je rug hebt, komt zo 'n trol goed van pas.


Van zo 'n feetje lusten we er wel "elf". Haha.


"Mmm... toen we solliciteerden op die belangrijke ondersteunende tempelfunctie, hadden we toch wat anders in gedachten."

Kameo Elements of Power + Conker Live

RARE MAAKT NOG STEEDS MOOIE DINGEN

Om de angstvallige stilte rond Rare te doorbreken, nam Jan onlangs een kijkje in Londen om twee van hun aankomende games te spelen. Hij heeft zich er prima vermaakt.

Met veel bombarie werd de overname van Rare door Microsoft gebracht. Ondertussen heeft de voormalige hofleverancier alleen nog maar Grabbed By The Ghoulies gemaakt voor de Xbox, en dat is geen game waarmee je de wereld op de knieën dwingt. Kort daarop ontstond de discussie over Rare, vaak uitlopend in het dissen van Rare. Rare zou hét niet meer hebben, Microsoft had alleen een naam gekocht, Rare was een papieren tijger en ga zo maar door.

Om het tegendeel te bewijzen nodigde Big M. de internationale pers uit voor een Rare-bijeenkomst in Soho, Londen. Hier stoeiden we over een netwerk met Conker: Live & Reloaded en kregen we een singleplayer-demonstratie van Conker's opnieuw ontworpen avontuur. En dan waren er ook nog eens diverse levels van Kameo speelbaar. Joepie!

JALOERSE ZUS

In Kameo: Elements Of Power speel jij Kameo; een vrolijk magisch elfje. Je bent de dochter van Queen Theena en die draagt op een goede dag al haar powers aan je over. Dat pikt je zus Kalas niet, en die laat van pure frustratie de trollenkoningen vrij. En dan is er herrie in de tent, dat begrijp je.

WAANZINNIGE WEZENS

Rare heeft het vangen, opvoeden en verzorgen van de babywezens uit de games gehaald. Nou ja, niet helemaal, het zijn een soort minigames geworden. Gelukkig is de mogelijkheid om in andere wezens te veranderen niet gesneuveld. Elke keer dat Kameo een eindbaas heeft verslagen, kan ze over dit monster beschikken om er wanneer ze maar wil in te veranderen.

De transformatie in deze waanzinnige wezens vormt het hart van de gameplay. Er zijn behoorlijk veel verschillende beesten die je onder je knoppen kunt krijgen. Favoriet bij mij en mijn medejournalisten was toch wel de grijnzende en boksende plant. Deze kan heerlijke klappen uitdelen en is zalig om te gebruiken als er te veel trollen ineens op je af komen. Maar ook de sneeuwgorilla, die als enige besneeuwde muren kan beklimmen sluit je direct in je hart, en datzelfde geldt voor het gordeldier dat zich oprolt als een kogel en vijanden omver kan kegelen. Ze zien er stuk voor stuk fraai uit en hebben een persoonlijkheid! Daardoor lijkt Kameo weer die typische Rare-magie te bevatten.

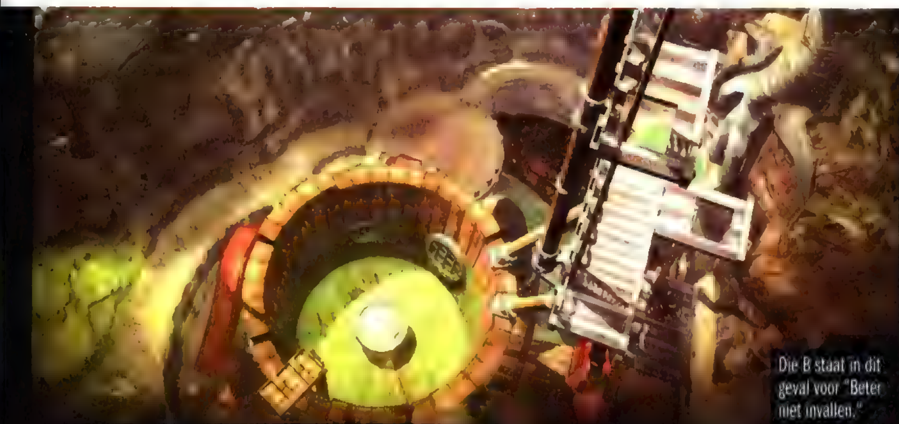
Omdat Steven vorige maand ook al een preview over Kameo heeft gedaan, wil ik nu graag nog wat

WIE VAN DE TWEE?

Als ik nu één spel zou moeten kiezen, dan nam ik toch Kameo mee naar huis.

Dat komt omdat ik nét wat meer een singleplayer-speler ben, daar waar het console games aangaat. Online speel ik vooralsnog liever op mijn PC (totdat Halo 2 op Xbox uitkomt tenminste). Daarnaast hebben de bontgekleurde, sprookjesachtige werelden en de aandoenlijke wezens van Kameo in dit stadium al mijn hart gestolen. Maar ik kan me voorstellen dat fanatieke Xbox Live gamers die een flinke scheut humor waarderen, helemaal lauwtjes gaan op de schertsende schietpenkelen van Conker, want de netwerkpotjes van Live & Reloaded werkten behoorlijk verslavend. Op beide titels moeten we nog wel even wachten, tot begin 2005. Gezien de gigantische hoop games die binnenkort over ons wordt uitgestort is dat misschien maar beter ook...


Oh nee. Alsjeblieft, niet nog meer Ghoulies! Genoeg Rare, genoeg!



Die B staat in dit geval voor "Beter niet invallen."

Conker ... & RELOADED



Luke... Luke, ik ben je, eh, Dark Masu Eekhoorn.

ruimte besteden aan Conker, omdat we daar nog nagenoeg niks over hebben gemeld.

TEDDYBEREN VS. EEKHOORNS

Conker Live & Reloaded draait in de Xbox Live mode om de shootouts tussen teddyberen en eekhoorns. In bekende spelvarianten als Capture The Base en Capture The Flag is het cartoonesk knallen in mooie maps.

Je hebt zes verschillende klassen (aan iedere kant dezelfde) en iedere klasse kan unieke skills gebruiken. Daarnaast kun je in diverse voertuigjes hoppen. Denk aan jeeps, buggy's, tanks en vliegtuigen. In een van de bombers kun je overschakelen naar een vizier-look, zodat je precies kunt zien waar je dieptebommen vallen.



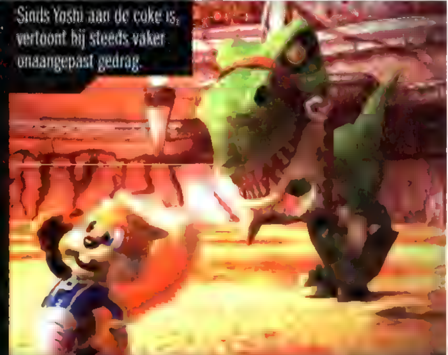
De wetenschap dat Conker die tanden graag in eikels zet, maakt dit plaatje minder onschuldig dan het lijkt.

GEEN GEMAKZUCHTIGE POORT!

Er wordt vaak toch wat geringschattend over de singleplayer game van Conker gedaan. En dat is niet terecht, aangezien je gewoon een volledige singleplayer-game krijgt. Lang niet iedereen heeft de originele Conker's Bad Fur Day op Nintendo 64 gespeeld. En een hele generatie nieuwe gamers had/heeft überhaupt niet van die titel gehoord. Daarbij wordt bijna de volledige SNES-portfolio van Nintendo gepoort naar de GBA en overladen met lof. Terecht, want de meeste games zijn nog altijd super. Hetzelfde geldt voor Metal Gear Solid: The Twin Snakes, dat overspoeld werd met hoge cijfers.

Conker was en is een meesterlijk grappig spel. Deze game is vanaf de grond helemaal opnieuw gemaakt voor de Xbox, met volledige benutting van de Xbox-techniek. Je weet dan ook niet wat je ziet: zoveel kleur, zoveel animaties. Conker zelf is ook helemaal opnieuw ontworpen, en draagt nu een schattig vachtje dat zo zacht oogt dat je je wang tegen de TV wilt drukken om het te voelen.

Zelfs als je dus geen fanatieke Xbox Live-speler bent, zou Conker wel eens een heel leuke game voor je kunnen zijn. Tenminste, als je van absurde humor en platform-action-adventures houdt. En het wel prettig vindt om de hersens uit de hoofden van schattige beestjes te knallen.



Sinds Yoshi aan de coke is, vertoont hij steeds vaker onaangepast gedrag.

KLASSEN & VAARDIGHEDEN

Niet iedereen kan a la Battlefield zomaar in alle voertuigen hoppen. De klassen vallen uiteen in Skyjockey, Long Ranger, Grunt, Demolisher, Thermophile en Sneaker. Enkel de Skyjockey kan vliegtuigen bemannen en een X-Ray vision gebruiken. De Long Ranger is de sniper en die kan je van ver, heel ver afknallen.

Mijn favoriet was de Demolisher; een bullebak die het best is te beschrijven als een soort levende tank. Deze draagt een bazooka en kan twee soorten raketten afvuren: standaard raketten en slimme raketten. Bij de laatste kun je het spelaanzicht veranderen op het moment dat je de raket afvuurt, om die raket vervolgens vanuit een eerstepersoons perspectief te besturen!

5 TEGEN 5 OF 8 TEGEN 8?

Tijdens de gameplay stuitte ik wel op een paar kleine gebreken. Zo is de kleurstelling van de interface nu nog erg onoverzichtelijk. Daardoor raakte je voortdurend in de war over wie bij je hoorde (groene en rode levensbalkjes), of je een basis nu wel of niet had ingenomen (rood of groen) en indicators op de kaart (groen en blauw). Dit is natuurlijk nog eenvoudig aan te passen.

Ook vond ik de maps behoorlijk aan de ruime kant voor de vijf-tegen-vijf potjes die we deden. Soms kon je lekker knallen, maar soms duurde het ook enkele minuten voordat ik überhaupt een trippelende teddy tegenkwam. Volgens de programmeur-van-de-dag keek men of het uiteindelijk mogelijk is om niet met tien maar met zestien man tegelijk elkaars tekenfilmkoppen te doorzeven. Ik hoop het, want dat zou de gameplay een stuk intenser maken.



Een smerige overloper is het, die eekhoorn. Eil wel mooi op de GBA blijven spelen, de vuile rat.





Duke Nukem Forever



Fable

WHATEVER HA

UITGESTELD OF WEGGEGOOID?

Heb je dat wel eens? Dat je het gevoel hebt dat je wat vergeten bent maar niet meer kan bedenken wat het is? Dat je opeens je pincode van je allereerste bankpasje weer weet, maar met alle macht van de wereld niet meer kan herinneren wanneer ook alweer de verjaardag van je vriendin is.



Ultima X

Dat je in jezelf moet lachen om een mop waarvan je de clou al vergeten bent? Of dat je 's ochtends wakker wordt met een stijve lul maar niet meer weet waarover je aan het dromen was?
Dat heeft allemaal te maken met het menselijke brein dat de natuurlijke eigenschap heeft om de dingen te vergeten die je juist wilde onthouden. En als je ze dan in een onbewaakt ogenblik weer herinnert dan denk je: "Oh ja!"

HERINNEREN

Het is een heel gedoe om je de dingen te herinneren die je vergeten bent. Want het is maar moeilijk voor te stellen dat er ergens in je hersencellen nog een paar atomen krampachtig proberen enkele Duitse vervoegingen van lidwoorden vast te houden, terwijl jij juist alles op alles probeert te zetten om te achterhalen wat je vannacht hebt gedroomd.
Dat is waar deze Power Unlimited goed van pas komt, want in de eerste plaats hoef je bij ons geen Duits te kennen en in de tweede plaats helpen we je enkele dingen te herinneren die je zeker alweer vergeten was.
Op welke games je zat te wachten bijvoorbeeld. En we vertellen je en passant ook nog eens wat er met de games is gebeurd die nooit meer uitkomen, of wel zijn uitgekomen maar nu alweer vergeten zijn. Nou ja, lees maar even mee met onze "Whatever happened to..." special.

WACHTEN

Er zijn een boel games waar we al jaren op wachten maar die schijnbaar nooit uitkomen.
Op de eerste plaats zou ongetwijfeld het spel Galleon komen, dat zeven jaar in ontwikkeling was. Maar in de PU van vorige maand heb je kunnen lezen dat er een wonder is geschied, en de game gewoon in de winkel ligt. Maar er zijn meer langlopende projecten.
Wat dacht je van Duke Nukem Forever. De game die oorspronkelijk al twee jaar geleden in de winkels had moeten liggen en die volgens de geruchten al twee keer een nieuwe engine heeft gekregen. Nou, wij zijn wij de lulligste niet en belden met een goede bekende die voor Take 2 werkt, en vroegen hoe het nou echt met die game zat.
Volgens de geruchten komt de game namelijk helemaal niet meer uit, maar Take 2 ontkent dit en zegt dat het spel begin 2005 in de winkels zal liggen. De baas van 3D Realms, George Broussard, reageerde op die geruchten door te stellen dat de PR-mensen van Take 2 hun bek moeten houden en dat de game klaar is als ie af is.
Ferme taal hoorden we tevens van Microsoft dat met Fable ook zo'n gegarandeerde tophit in handen heeft die maar niet in de winkels verschijnt. Peter Molyneux heeft meer tijd nodig om de game af te maken. We zullen zien of de beoogde release in oktober nu echt gehaald gaat worden.

Moeilijker wordt het voor Elite IV van de legendarische David Braben. Deze Amerikaan, die het hoogtepunt van zijn roem in de jaren '80 kende met het fantastische Elite en Elite II, komt terug met een vierde deel in de serie. Tenminste, dat wordt ons al een paar jaar verteld. In de tussentijd heeft Braben al vanaf 1997 zitten werken aan de game en zijn vorderingen nog aan niemand laten zien. Geen enkele gamejournalist heeft het spel gezien, maar toch gaan er hardnekkige geruchten op Internet dat de game beter wordt dan alles wat je ooit gespeeld hebt. Hmmm...

PRULLENBAK

Meer dan genoeg games zijn wel aangekondigd maar zullen het daglicht nooit zien. LucasArts maakt het de laatste tijd wel erg bont met de mededeling dat zowel Sam & Max 2 als Full Throttle 2 in de prullenbak zijn beland. Het is een kapitale vergissing van LucasArts om deze games niet uit te brengen, want juist in deze tijd zitten gamers te wachten op originele games met veel humor. LucasArts bewijst dat ze niet meer het bedrijf zijn

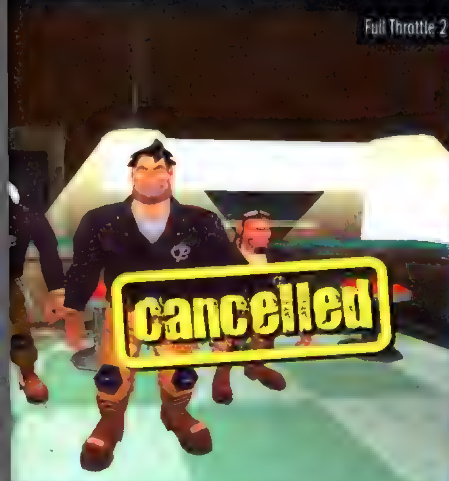


Galleon

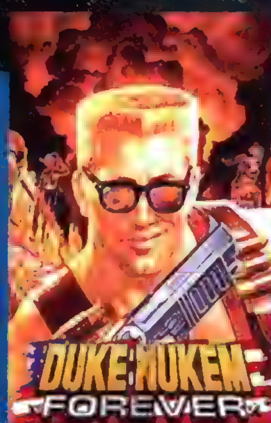


Sam & Max 2

...APPENED TO...



Full Throttle 2





True Fantasy Online

dat groot is geworden met dit soort legendarische Point & Click adventures. In plaats daarvan blijven ze maar de ene na de andere teleurstellende Star Wars-kloon produceren. Het wordt echt tijd dat er koppen gaan rollen en dat het bedrijf terugkeert naar zijn roots. Full Throttle 2 en Sam & Max 2 moeten gewoon gemaakt worden!!!

DERDERANGS DEVELOPER

Natuurlijk zijn er ook games die terecht tussen het oud papier belanden. Wat dacht je van Ultima X: Odyssey. Je moet er van houden, en dat deed volgens mij niemand, want Electronic Arts heeft het helemaal gehad met deze RPG-serie. Overigens gaan ze wel gewoon nog door met het uitbrengen van add-ons voor het populaire Ultima Online. Ook Sega's True Fantasy Online dat hier in Europa door Microsoft zou worden uitgebracht is in de prullenbak verdwenen. Geeft verder niet, want we hebben de game vorig jaar op de Tokyo Game Show gezien en we werden er niet warm of koud van. Het zegt wel wat over de kwaliteiten van Sega, dat een kleine vijf jaar geleden nog een marktleider was met een eigen console, en nu is gedegradeerd tot derderangs developer.

"TAKE 2 BETAALDE ELF MILJOEN DOLLAR OM DUKE NUKEM FOREVER UIT TE MOGEN GEVEN, EN WAARSCHIJNLIJK ZULLEN ZE NET ALS WIJ FOREVER OP DIE GAME MOETEN WACHTEN."

LAATSTE OPTIE

De Warhammer-spelers droomden van hun eigen videogame die de avonturen van het bordspel naar de monitor zouden brengen. Nou, ze mogen nog even verder dromen, want de online Warhammer-game is ook in het vriesvak verdwenen. Was blijkbaar toch niet leuk genoeg.
Er zijn nog meer games die onlangs gecancelled zijn zoals de RPG Mythica die door Microsoft zou worden uitgebracht. Ook de Steven Seagal-game met de subtitel The Final Option heeft zijn laatste adem uitgeblazen. Jammer, want ik weet zeker dat jullie net als ik heel hard op een Steven Seagal-titel zaten te wachten.

VIRTUAL REALITY

Het zijn niet alleen games die in de vergetelheid raken. Het zijn ook hele consoles, besturingssystemen en technische toepassingen.
Wanneer heb je bijvoorbeeld voor het laatst iets gehoord van Virtual Reality? De techniek die er voor zou moeten zorgen dat gamers massaal een helm op zouden zetten om zich in een echte 3D-wereld voort te bewegen, is eigenlijk alweer dood en vergeten. Misschien dat ziekenhuizen er wat aan hebben, maar gamers werden misselijk van de 3D-brilletjes en bij nader inzien was die hele shit toch niet echt een goed idee.

HYPE

De gamesindustrie draait nog altijd om hype. Take 2 betaalde elf miljoen dollar om Duke Nukem Forever uit te mogen geven, en waarschijnlijk zullen ze net als wij forever op die game moeten wachten.
Het is de hype die verwachtingen schept van games die nooit worden ingelost. Gelukkig wordt het minder. Fable komt binnenkort uit, en we zien dat steeds meer games niet drie jaar van te voren worden gehyped, maar netjes een half jaar voordat het uiteindelijke werkstuk in de winkels ligt.
Ik wilde eigenlijk nog vertellen over gamemagazines die niet meer bestaan en natuurlijk enkele beruchte developers die zijn opgedoekt, maar ik zal dat voor een andere keer bewaren. Nu zit mijn schrijfwerk er op en ga ik proberen hetzelfde te dromen als gisteravond. Welterusten!







FULL SPECTRUM WARRIOR

Het online-gedeelte van Full Spectrum Warrior bestaat enkel uit de singleplayer-missies die je gezamenlijk kunt spelen. Je speelt dus samen tegen de set pieces die de computer voor je opstelt. Voor iedereen die Full Spectrum Warrior heeft uitgespeeld is overleg dan ook overbodig. Iedere speler weet immers waar hij zijn groepje soldaten naartoe dient te sturen. Het grootste gedeelte van Full Spectrum Warrior wordt dan ook op de automatische piloot gespeeld. Waarbij de enige conversatie die je hebt er een is die bestaat uit een "hatsjie" gevolgd door "gezondheid". Nee zonder dollen, je kunt het gewoon over het weer hebben, de AEX index en al dat soort prietpraat. Ben je echter nieuw en heb je de singleplayer missies niet gespeeld, dan zal jouw teammaat je wel wat tips geven enzo. Maar voor veteranen is dit gesneden koek.
Wat Full Spectrum Warrior mist is een multiplayer waarbij er twee tegen twee wordt gespeeld. Dan pas heb je een schaakspel waar je u tegen kunt zeggen. Met in het achterhoofd de spelregel dat degene die het meeste land van de tegenstander heeft weten af te pakken, het team dat het meest is opgerukt dus, wint. Dan pas heb je nagelbijtende spanning en zal de groep met het beste tactische inzicht het potje winnen.
Misschien dat THQ ook de PU leest en als je dit in Full Spectrum Warrior, second, Two, 2, II, of hoe ze het ook gaan noemen, ziet dan weet je wie het bedacht heeft. Tot die tijd moet je het doen met een voorspelbaar steekspel.



Online Play Via Xbox Live

CHAMPIONS OF NORRATH REALMS OF EVERQUEST



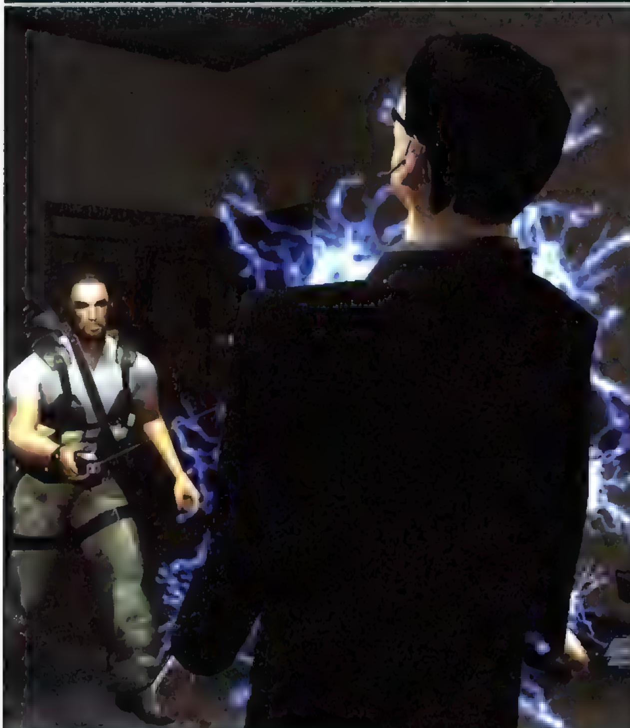
Jeroen speelde het spel coöperatief met een vriend van hem. Diezelfde vriend die het spel (in de review) uitermate scherpzinnig wist te omschrijven. Het spel is eigenlijk de singleplayer-versie van het verhaal dat je samen met andere spelers afwerkt. Het spel werkt met name op dit vlak bijzonder goed. Zeker als spelers elkaar aanvullen en dan heb ik het meer over de gekozen personages. Dus de een heeft een personage dat sterk is met zwaarden en daardoor vooral van dichtbij dodelijk is, terwijl de andere de vijanden vanaf een afstandje bestookt met magie. Zelfs met vier spelers ontstaat een bijzonder vermakelijk geheel, zeker als er om hulp wordt geroepen door je metgezellen. Want de headset-ondersteuning is in dit geval van levensbelang.





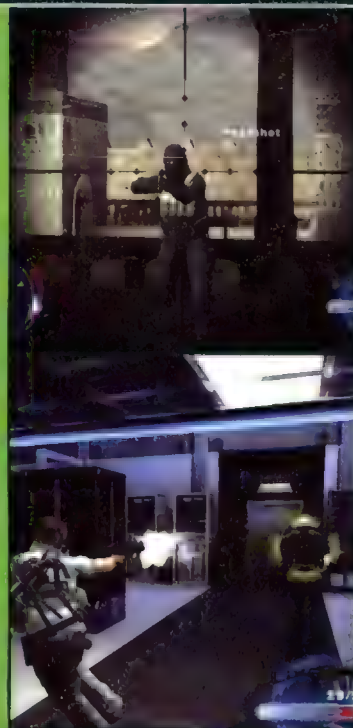
Online Play via PlayStation Network Gaming

SYPHON FILTER





Boris was al niet al te positief over de singleplayer en roemde het online-gedeelte. Nu heb ik (Jeroen) het even grondig gespeeld en moet bekennen dat ook het online-gedeelte niet helemaal is wat het zou moeten zijn.
Ook hoorde ik van veel mensen die de betatest voor Sony voor hun rekening namen bijzondere verhalen, die niet altijd even positief waren. Het begint er steeds meer op te lijken dat Sony problemen heeft om goede spellen naar een online-ervaring over te zetten. Socom is een perfect voorbeeld van een singleplayer-ervaring die niet goed werkt in de multiplayer. Maar dat geldt voor meer spellen. Het is voor Sony dan ook wachten op Gran Turismo 4 en Killzone om hun online-divisie naar een nieuw niveau te tillen. Syphon Filter is niet wat het moet zijn. Het is niet veel anders dan de singleplayer, en dat vind ik persoonlijk erg jammer.



Online Play via PlayStation Network Gaming



DEMOCHECK

D-DAY

Aan games over de tweede wereldoorlog geen gebrek. De makers van Desert Rats VS Afrika Korps komen met nog een WO II RTS. In deze demo draait alles om D-Day en kun je - naast het multiplayerlevel - in een singleplayer level de Amerikaanse landing in Omaha Beach naspelen. Heel dope!

Score: ★★★★

www.d-daygame.com



ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES: THE SILVER EARRING

Kennen jullie hem nog? Snuffelneus Sherlock Holmes? In deze sfeervolle adventure gaan hij en zijn waarde Watson op onderzoek uit. In deze demo kun je tien locaties bezoeken en ondersteboven halen. Maar na drie uur spelen houdt de demo ermee op.

Score: ★★★

www.frogwares.com/sherlock&watson/download.htm



MASHED

Op de PC is de multiplayer gameplay van Mashed wat minder praktisch, maar het is daarom niet minder fun. In deze demo kun je raggen, racen en tegen andere weggebruikers beuken op de Tierra Piedra track in de spelvarianten time trial, quick battle en multiplayer.

Score: ★★★

www.getmashed.net

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Hack & slash van de bovenste plank, met de speler in de rol van jonge tempelier. In deze demo bevind je je in de Lost City of Petra, waar je hordes vijanden te lijf kunt gaan met zwaard, bijl, pijl en boog, alsmede speciale powers en combo's.

Score: ★★★★

www.knightsofthetemple.com

EEN VOOR ALLEN, ALLEN VOOR EEN



Een aantal studenten aan de Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht is bezig met een heel speciaal afstudeerproject. De mannen gaan afstuderen in een Unreal Tournament 2004 mod. Wauw, dat is nog eens iets anders dan een scriptie schrijven van 200 pagina's over het broedgedrag van de aalscholver

De mod heet "Musketeer", speelt zich af in het Frankrijk van 1650, en gaat over de jonge onbezonnen D'Artagnan. Hij is, net als zijn vader vroeger, een musketier.

Het is de bedoeling om je verloofde Constance uit slot Mont-st Michelle te redden. Als schietgerei moet je denken aan musketpistolen en geweren, maar de meeste conflicten worden beslecht door te duelleren met slag- en steekwapens, zoals de rapier en dolk. Check deze indrukwekkende shit hier: http://musketeer.hku.nl/#

MODS & MAPS

■ Atari en Epic Games komen met een nieuwe editie van Unreal Tournament 2004. De uitbreiding, genaamd Editor´s Choice Edition, zal naast nieuwe maps voor de Onslaught mode ook nieuwe karakters en voertuigen bevatten. Ook zullen de beste mods, gekozen door Epic zelf, in deze editie aanwezig zijn.

■ Overigens heeft Midway daarna de exclusieve rechten op het uitbrengen van Unreal-spellen en niet meer Atari. Zal Atari leuk vinden...not!

■ Ondertussen gaat de ontwikkeling van mods voor UT 2003/2004 gewoon lekker door. Een nieuwe is Hackerz en je leest er hier alles over: www.hackerz.tc/home/home.php

■ ALERT! Er is een C & C: Zero Hour mod onder de naam Starcraft Xel'Naga Vengeance verschenen. Jawel, StarCraft met de engine van de laatste C & C! Haal die gruwelijke shit hier: http://sc2.fargus.com/index_eng.html

■ Er is een nieuwe patch verschenen voor Söldner: Secret Wars. Deze patch kent veel verbeteringen, zoals een fix voor de 'send challenge' bug, verscheidene crash fixes, lagfixes, een extra voertuig en nog veeeeeeel meer.

■ Sinds kort kun je de nieuwe versie van de map-editor voor BF: Vietnam downloaden, te weten versie 1.1. Er zijn behoorlijk wat bugs verwijderd, er is ondersteuning voor lightmaps, er zijn nieuwe voertuigen beschikbaar. Dus mapmakers, doe je ding!

■ Ontwikkelaars Big Huge Games heeft voor Rise of Nations: Thrones & Patriots twee nieuwe multiplayer scenario's beschikbaar gesteld, genaamd Skirmish en Missile.



PC TELEX

■ Om te voorkomen dat de multiplayer van Medal of Honor: Pacific Assault slechts bestempeld wordt als een leuke extra, is de multiplayer door een ander team ontwikkeld dan de singleplayer. EA heeft toch mensen zat in dienst, dus werd even een blik verse ontwikkelaars opengetrokken. We kunnen nieuwe spelmodi verwachten, waarin het spel maximaal 32 spelers zal ondersteunen.

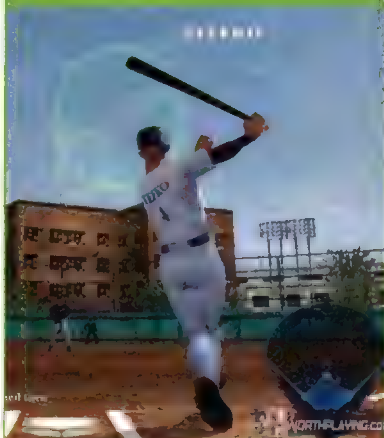


■ Ghost Recon 2 wordt momenteel voor PC ontwikkeld door Red Storm en staat gepland voor het derde kwartaal van dit jaar. Het strijdtoneel is Noord-Korea, waar ook online kan worden geknald.

■ Meer online-actie vinden we in Star Wars Battlefront, het spel dat vanaf september in de winkels moet liggen.

■ Mocht je het fenomeen Everquest gemist hebben, dan kun je nu een inhaalslag maken. EverQuest: Platinum is de naam van het pakket waarin je naast de originele game ook de zeven (7!) expansion packs kunt vinden, te weten The Ruins of Kunark, The Scars of Velious, The Shadows of Luclin, The Planes of Power, The Legacy of Ykesha, Lost Dungeons of Norrath en Gates of Discord. Als je toevallig net ontslagen bent, houdt dit pakket je de komende decennia wel bezig.

■ De allereerste MMOSG, oftewel Massive Multiplayer Online Sport Game, is een feit. In Ultimate Baseball Online, speel jij één van de vele spelers van een honkbalteam. De game zal wel nooit in Europa uitkomen, maar funny is het wel.



WIRELESS GAMING ADAPTER

HAWKING TECHNOLOGY

We roepen het wel vaker, draadloos is de toekomst. Dit blijkt steeds vaker als we nieuwe hardware op ons kantoor binnenkrijgen.
Deze maand ontvingen we een draadloze gaming adapter, die je in staat stelt je console aan te sluiten op een draadloos internet. Mits je natuurlijk een verbinding met een draadloos internet modem of ethernet hebt.
Heb je dat niet, dan laat het apparaat je ook head-to-head spelen met andere bezitters van een PS2, Xbox of GameCube.
Door simpelweg de twee consoles van de adapter te voorzien, komen ze met elkaar in contact te staan, wat je tegen elkaar laat spelen op twee consoles. Erg vermakelijk en je struikelt ook niet meer over al die draden in je huis.



PLAYSTATION / XBOX / GAMECUBE / PC • PRIJS: EURO 139 • DISTRIBUTIE: INFRACONCEPTS NETHERLANDS NV
TEL: 076 75 02 844 • WWW.INFRACONCEPTS.COM

WIRELESS NEO S ADVANCED CONTROLLER



Joytech timmert aardig aan de weg. Deze keer een draadloze Xbox-controller die tien Eurootjes goedkoper is dan de variant van Logitech. Klein nadeel in onze ogen is dat de controller drie AAA batterijen nodig heeft, en die krengen zijn een stuk duurder dan de penlights waar de Logitech-controllers van snoepen (zie onder).
Aan de andere kant heb je wel tien Euro over voor een paar van die batterijtjes. Verder is het apparaat super in gebruik, de pookjes hadden van ons wel wat stroever mogen reageren, maar het ding ligt goed in hand. Hoewel net even wat minder dan de Controller S.
Bovendien kun je meerdere draadloze controllers gebruiken in je kamer. Er zijn maximaal acht kanalen waar je de controllers op kunt afstemmen. Dit stelt je dus in staat, de vlugge rekenaars onder jullie wisten het al, dat je met maximaal acht spelers tegelijkertijd kunt gamen in één ruimte.
Overigens meldde de distributeur ons dat deze controller in oktober als pakket wordt aangeboden met onder andere de controller en een draadloze headset. Ben je dus niet meer verplicht om met een snoertje aan je Xbox vast te zitten, maar kun je gewoon vrij rond lopen tijdens een potje Counterstrike. Heerlijk.

XBOX • PRIJS: EURO 39,99 • DISTRUBUTIE: TAKE 2 BENELUX
TEL: 076 5481350 • WWW.JOYTECH.CO.UK



LOGITECH CORDLESS ACTION CONTROLLER & LOGITECH CORDLESS PRECISION CONTROLLER

Slechts twee penlights steken in deze draadloze controller van Logitech, en dan heb je ook nog eens de mogelijkheid om de trilfunctie aan of uit te zetten. Natuurlijk zullen de batterijen sneller leeg zijn als je de rumble-functie aanzet maar dat mag de pret niet drukken.



Aangezien het apparaat draadloos is en werkt met radiofrequenties, kun je zowat in elke hoek van de kamer je spelletje spelen. Binnen een straal van tien meter wel te verstaan.
De controller ligt heel goed in de hand, hij is een tikkeltje kleiner dan de controller S van Microsoft, mede door de andere vormgeving moet je hier misschien even aan wennen.
De ontvanger van de controller steek je simpelweg in de controllerpoort van je PlayStation 2 / Xbox. Het ziet er voor met name de Xbox een beetje vreemd uit, aangezien de ontvanger tegelijk ook de opbergplaats is voor je memory unit of Xbox Live Communicator.
Het is waarschijnlijk slechts een kwestie van tijd tot Logitech met een draadloze Communicator zal komen. De concurrent heeft er immers al eentje.
We vragen ons alleen af hoe je meerdere van deze draadloze controllers aan je Xbox of PlayStation 2 kunt koppelen, we konden namelijk nergens een optie ontdekken om het kanaal te kiezen om de verbinding tussen controller en ontvanger op af te stemmen.
Voor het bedrag van een kleine 50 Euro hoef je deze twee zeer goede joypads niet te laten liggen, zeker niet als je bedenkt dat de twee batterijen goed zijn voor ongeveer 50 uur speelplezier (wel die rumble uitzetten dan natuurlijk).
Even voor de duidelijkheid: dat is dus Final Fantasy uitspelen zonder batterijen te hoeven verwisselen.



PLAYSTATION / XBOX • PRIJS: EURO 49,99 • DISTRIBUTIE: LOGITECH • TEL: 010 2438897 • WWW.LOGITECH.COM



U.S. SPECIAL FORCES IN VIETNAM

VIETCONG

PURPLE HAZE

COMING SOON

Authentic 1960s sountrack including music from Iggy Pop and the Stooges, Deep Purple, the Standells and more...



19 missions in the single player campaign - 17 of the best from the PC version and 2 new missions exclusive for the console!



Command an elite squad of Special Forces troops for maximum tactical strategy.



Utilize any means necessary to gain control of key enemy territory - gather intelligence, call in air strikes.



Xbox version supports 8 players online in 9 multiplayer levels! Download new maps and missions!

WWW.GATHERING.COM/VIETCONG







PlayStation.2

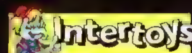












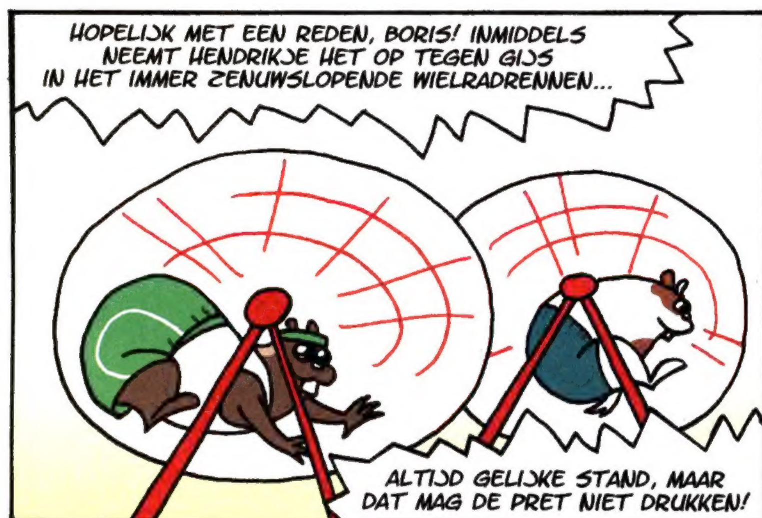










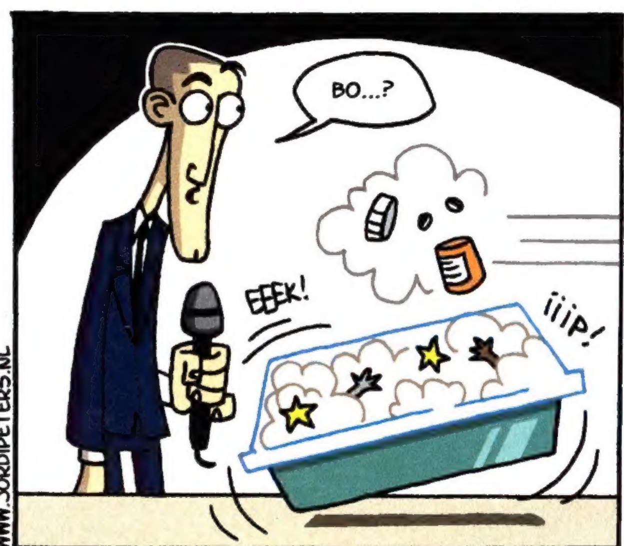













JORDI PETERS

JACKIE CHAN ADVENTURES



Bijzonder matig avontuurlijk platformspel met tekenfilmheld in de hoofdrol.

PS2 — 30 SCORE

FORMULA ONE 2004



Misschien wel de beste, dan niet de enige, F1-titel van het moment

PS2 — 80 SCORE

CATWOMAN



Zelfs kattenliefhebbers zullen hier absoluut niet vrolijk van worden, een wanproduct.

GBA — 42 SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED



- Golf maar dan niet wat je er van zou verwachten. Ooit gehoord van een kikker in one? Ribbit King neemt de proef op de som als de eerste kikker golf game....Erm juist.
- Is ie nu beter of slechter dan de PC versie. Doom 3 op de Xbox is er en we kunnen niet wachten tot we gaan spelen.
- Real Time Strateeg Jan M. was weer in zijn nopjes. Knights of Honor past typisch in zijn straatje, dit keer oorlogje met ridders. Spannend.
- Dat Tiger uit vorm is betekent natuurlijk niet dat de golfspellen met zijn beeltenis automatisch slecht zijn. Meer van hetzelfde of uitermate vernieuwend?
- Ed is nog maar net terug van zijn (welverdiende) vakantie en hij sprong meteen het testhok in met een CD in zijn handen. We konden alleen lezen dat er Colin op stond. Vreemd mannetje toch die Ed.
- Alles behalve een fabeltje, Fable is daadwerkelijk verschenen in review vorm hier op de redactie.
- De virtuele poppenkast is er weer en Jan was de aangewezen persoon om eventjes de hele boel op stelten te zetten in De Sims 2.
- Jan en Jeroen reisden af naar Leipzig alwaar de Games Convention gehouden werd. Of deze Duitse beurs ook de moeite waard was, lees je volgende maand in een uitgebreid verslag.
- Jurjen liep met zijn schepje door het pand en staarde maar naar de grond. Geen flauw idee wat hem bezielde, zeker niet toen hij ook nog eens "pik pik pik pik" ging mompelen.
- Guerrilla is de naam en Killzone geeft ze faam. Althans als het aan Sony ligt natuurlijk, we zijn zelf ook heel erg benieuwd.
- En dan was er ook nog zoiets als de ECTS...
- Alles onder voorbehoud uiteraard.

POWER UNLIMITED 10 LIGT 4 OKTOBER IN DE WINKELS

CHECK PAGINA 34

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Eline Deijs, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Mascha van Riezen
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 1943, 2130 JT Hoofddorp
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum en andere vragen: www.abonnee.nu/klantenservice. Of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp. U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker.
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 34,80 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren. Prijswijzigingen voorbehouden.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 34,80 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

RIJDEN. RACEN. RAMMEN.

Dit is het echte werk. Kruip achter het stuur, geef plankgas,
neem belachelijke risico's en zorg voor een gigantische verkeerschaos.
Overtreed alle verkeersregels om je vrienden uit te schakelen
en er online met 6 spelers een puinhoop van te maken.
Burnout®3: Takedown™. Kom maar op!

"Both in terms of style and gameplay, there's probably not a single game in '04 that will touch B3." IGN.com

"Burnout 3: Takedown is de snelste Arcade Racer ooit, het equivalent van een helse roller coaster ride!" OPM2

VOOR DE VETSTE RACEMUZIEK GA JE NAAR WWW.BURNOUT3.EA.COM

CRASHED!

CRASHED

BURNOUT 3 TAKEDOWN

PlayStation 2

XBOX

EA GAMES

Challenge Everything

Criterion